PlayStation®2

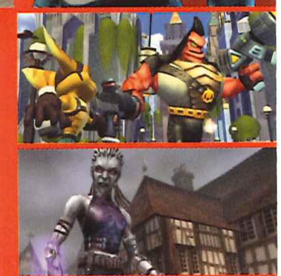
Revista Oficial - España

Nº 18 • JULIO 2002 • 6,00 €

Reportaje E3: Vive la mejor feria del videojuego







- Silent Hill 3
- Metal Gear Solid 2 Substance
- The Lord Of The Rings

- Stuntman
- Ratchet & Clank
- Primal
- Kingdom Hearts
- Harry Potter And The Chamber Of Secrets
- Sly Cooper
- Auto Modellista
- Red Dead Revolver
- Tomb Raider: The Angel Of Darkness
- Burnout 2
- Colin McRae 3
- Shinobi...

...Y MUCHO MÁS

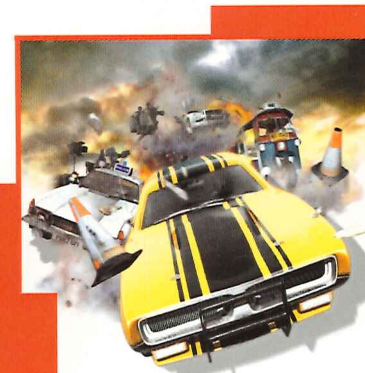
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

E3®

[GUÍA COMPLETA]
Prisoner Of War

STUNTMAN

La última apuesta de Reflections combina la velocidad con el espectáculo del cine







SPIDER-MAN

Activision convierte la película del verano en una de las sensaciones del año para PlayStation 2

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2

INCLUYE UN **DVD-ROM** EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2

GRUPO ZETA

8 420565 092005 00018


CREAMOS AUTOMÓVILES
RENAULT Clio
Nuevo Motor 1.5 dCi 80cv.
Acéptalo. Tienes esa capacidad de experimentar las cosas más profundamente. De reaccionar a los estímulos con más intensidad. Eres capaz de sentir más.
Más energía. La del nuevo motor 1.5 dCi turbodiesel common rail de última tecnología, capaz de registrar uno de los consumos más bajos de su segmento. (3,8 l/100km).
Más protección. La que encontrarás en el nuevo Renault Clio, único modelo de su categoría que incorpora de serie:
• ABS.
• Asistencia a la Frenada de Emergencia*
• 4 airbags.
Acéptalo. Perteneces a esa comunidad de personas capaces de conseguir una misteriosa comunión con su Clio.
PARA MÁS INFORMACIÓN, LLAME AL 902 333 500.
www.renault.es
Eres capaz de sentir más.
clio
WELCOME TO THE COMMUNITY
COMMUNITY-CLIO.COM
* No disponible en la versión 172cv.

PlayStation®2
Revista Oficial - España

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López, John Gibbons**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director Editorial de Revistas: **Jesús Maraña**
Director General de la Unidad de Servicios Corporativos: **José Luis García**
Director General de Finanzas y Control de Gestión del Grupo: **Conrado Carnal**

REDACCIÓN
Director Editorial: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, F. J. Bautista, Daniel Rodríguez, Luis Mittard, Jasón García, Ana Márquez** (edición) **Isabel Garrido** (DVD), **Rafa Notario** (música), **Manuel Arenas** (tecnología) y **Jorge Martínez** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**

Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**
Director de Proyectos Editoriales: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Álvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de RR HH: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
lorte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
lemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 39 57 51. **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 , Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Pa- Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Eli- abetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: A International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207) 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, : 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, .: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayos- Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major edia (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: iblicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: isegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
ıpresión: Printer I.G.S.A. Cuatro Caminos, Apdo. 8. Sant Vivenç del Horts (Barcelona).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,16 Euros.
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información ARI

SELECT



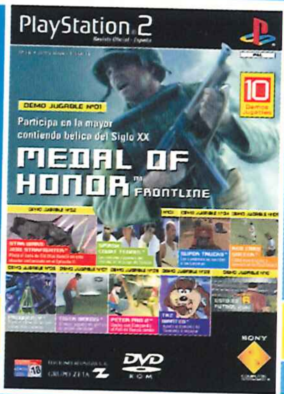
PS2



<< Marcos García >>

Y por fin llegó el verano. Un largo y cálido verano que nos permitirá disfrutar de los títulos más refrescantes del momento y de aquellos que, por unas razones u otras, se quedaron ocultos tras el telón del olvido. Pero antes de sumergirnos en ese maravilloso trance, *pad* en mano, nada mejor que levantar la mirada al firmamento y observar gozosos la estela de un **E3** que cada año que pasa es más y más grande. Un espectáculo sin límites en el que es prácticamente imposible buscar protagonistas. *Silent Hill 3, Ratchet & Clank, Tomb Raider, El Señor De Los Anillos, Stuntman, Colin McRae 3, Burnout 2, Auto Modellista* y un nuevo avance del futuro *on-line* de nuestra **PlayStation 2**.... Una mínima muestra de todo lo que se pudo ver allí y que podréis vivir en nuestro reportaje especial. Pero no sólo de sueños vive el hombre, y estos meses tendremos ante nosotros las mejores excusas para no mirar más allá y disfrutar con auténticas realidades como *V-Rally 3, GT Concept 2002, Spiderman* o *Prisoner Of War*, del que además os hemos preparado un completa guía. Y como sabemos que muchos de vosotros tendréis más tiempo libre por estas fechas, nada mejor que un DVD-ROM repleto de demos jugables de los mejores lanzamientos. Nos vemos en el número de agosto.

DVD DEMO [18]



En el DVD de este mes hallaréis una demo del mejor shooter en primera persona aparecido hasta la fecha, que os trasladará hasta la 2ª Guerra Mundial. Además, otras nueve demos para todos los gustos.

Este mes [10 DEMOS JUGABLES]

Demos Jugables

DEMO JUGABLE Nº01

MEDAL OF HONOR FRONTLINE





El último juego de **EA Games** tiene como escenario la confrontación bélica más importante del siglo XX. En la *demo* que os ofrecemos podréis jugar la segunda misión del juego, en la que, tras desembarcar en las playas de **Normandía**, deberéis liberar un pequeño pueblo francés de la opresión nazi. El destino de la **Europa** libre en vuestras manos.

DEMO JUGABLE Nº02

STAR WARS JEDI STARFIGHTER

Sumérgete en el universo del *Episodio II: El Ataque De Los Clones* de la mano de este simulador galáctico. En la *demo* tendrás que poteger una población civil bajo fuego enemigo.





DEMO JUGABLE Nº03

SMASH COURT TENNIS



El mejor simulador tenístico para tu consola llega gracias a **Namco**. Elige entre partido sencillo o a dobles y escoge a **Martina Hingis** o **Pete Sampras**.

DEMO JUGABLE Nº04

RED CARD SOCCER



Un juego de fútbol en el que todo vale. El juego sucio está permitido. En la *demo* podrás jugar un partido eligiendo entre **Estados Unidos**, **Argentina** e **Inglaterra**.

DEMO JUGABLE Nº05

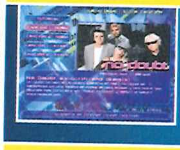
SUPER TRUCKS



Un nuevo juego de conducción, esta vez protagonizado por unos vehículos un tanto característicos: camiones. Corre una carrera rápida en la *demo* de este mes.

DEMO JUGABLE Nº06

FREQUENCY



Hacer música nunca fue tan rápido y tan divertido. En la *demo* podrás elegir entre dos canciones diferentes, una de ellas interpretada por el grupo *No Doubt*.

DEMO JUGABLE Nº07

TIGER WOODS PGA TOUR



El rey del golf tiene su propio juego gracias a **Electronic Arts**. En la *demo* podréis jugar un hoyo en uno de los campos reales que el título incorpora.

DEMO JUGABLE Nº08

PETER PAN 2



La vuelta del niño que no quería crecer viene acompañado de **Gisela** en su versión cinematográfica. En la *demo* podrás jugar uno de los primeros niveles.

DEMO JUGABLE Nº09

TAZ WANTED



El personaje más carismático de la **Warner Bros** es el protagonista de este *arcade* de plataformas. Salta, gira y devora todo lo que se ponga en tu camino.

Vídeo-Demos y Extras

Si sois *fans* de la pizpireta **Britney Spears**, o por el contrario de la más rotunda **Lara Croft**. O si os va más la acción desenfrenada del cazador **Turok**, aquí hallaréis información de sus próximos proyectos para **PlayStation 2**.


AUTO MODELLISTA


COMMANDOS 2


MUNDIAL FIFA 2002


PAC-MAN WORLD 2


TUROK EVOLUTION


BRITNEY'S DANCE...


SPIDER-MAN


TOMB RAIDER: T.A.O.D

SERIE PLATINUM

DEMO JUGABLE Nº10

ESTO ES FÚTBOL 2002





El simulador futbolístico de **Sony** vuelve a estar de actualidad por su reedición en formato *Platinum*. En la *demo* podrás disputar un partido amistoso entre las selecciones nacionales de **Francia** y **España**.


MoviStar Activa
Consigue tu Pack MoviStar Activa
Y SABRÁS LO QUE ES
JUGAR CON UN MÓVIL
MoviStar Activa
"Seré fuerte... nada de fútbol... hay 10 juegos más... aunque pueda elegir entre 32 selecciones y jugar campeonatos, copas o amistosos... yo tengo fuerza de voluntad y he dicho que... nada de..." Si no lo tienes claro... este es tu Pack. Porque podrás elegir entre 11 juegos exclusivos, y por si estás indeciso, la descarga del primero es gratis. Consíguelo, entra en Xtra-Zona y conviértete en el héroe.
Deca Challenge
IF-Racing
Kung Fu Legend
Crazy Dot
Rowing
Wall Breaker
by In-Fusio
Descarga gratuita del primer juego y posteriores a 1,99€ (Promoción válida del 22/06 al 08/09). Descarga de nivel: 0,30€. Disponibles 150.000 unidades.
www.juegos.movistar.com
Telefónica MoviStar
Trium
Salamanca 2002
Ciudad Europea de la Cultura

NOTICIAS

TODA LA ACTUALIDAD DE PS2 AL COMPLETO

Burnout 2 ▮ Slam Tennis ▮ Ty The Tasmanian Tiger ▮ GT Concept ▮ Super Trucks ▮ Resultados de Concursos ▮ Shox ▮ Project Zero ▮ Dino Stalker



En las páginas dedicadas a la feria E3 de Los Ángeles tenéis más información de este juego de conducción programado por Criterion.

ACCLAIM

Burnout 2

Point of Impact es el sobrenombre que recibirá la secuela de uno de los juegos más brillantes del pasado año







Tras haber arrasado en las listas de ventas, y convirtiéndose en el *arcade* de conducción más potente del mercado, **Criterion** presentó en el **E3** la esperadísima secuela de *Burnout*. Las novedades son muchas y muy interesantes, y además de prometer más velocidad, circuitos más complejos y mayor variedad de accidentes, las cifras globales han aumentado considerablemente. 6 localizaciones ubicadas en **Estados Unidos** (Montañas Rocosas, Los Ángeles, Nuevo México...), 32 circuitos, 14 vehículos más otros 7 ocultos (incluyendo coches de policía), efectos climáticos (nieve, niebla y lluvia), modo autoescuela para convertirse en el más salvaje del asfalto, carreras contra la policía y, sobre todo, espectaculares colisiones, estarán a la orden del día. Será la segunda parte que todos esperábamos.

INFOGRAMES

Slam Tennis

Infogrames entra de lleno en la lucha por dominar la simulación del deporte de la raqueta

En un género dominado hasta la fecha por el *Roland Garros* y el *Smash Court*, **Infogrames** también quiere cortar su pedazo de tarta y añadir un título más al catálogo de simuladores disponibles. Aún no disponemos de mucha información sobre él, pero está confirmado que los tenistas serán reales, tanto femeninos como masculinos, y presentará una variada gama de localizaciones. Entre los jugadores, como últimamente es habitual, está confirmada la presencia de **Carlos Moyá**.





Los tenistas serán de ambos sexos y reales.

EA GAMES

Ty The Tasmanian Tiger

Siguiendo la estela de Jak & Daxter, Ty nos sumerge en un mundo de plataformas en 3D

Ty cree que es el único tigre vivo de Tasmania. Sin embargo, descubre que no es así y que el resto de sus compañeros de especie están atrapados en otro mundo llamado Dreamtime... Obviamente, Ty deberá liberarlos encontrando 5 talismanes, ocultos en niveles de gran riqueza gráfica y con una mecánica de juego muy parecida al genial *Jak & Daxter*.

Habrá más de 50 personajes sacados de la fauna australiana.





SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

GT Concept

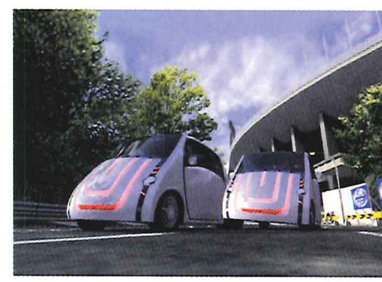
Ya hay fecha definitiva para el lanzamiento de la actualización del exitoso Gran Turismo 3.

El 17 de julio, y a un interesante precio de 39.99 euros, **Sony C.E.** pone a la venta *GT Concept*, la actualización de *Gran Turismo 3* que incluye las novedades del sector del automóvil así como un amplio número de prototipos presentados en los salones del automóvil de **Tokio** y **Ginebra**. La versión europea del juego incluirá, aproximadamente, 90 coches procedentes de fabricantes japoneses, coreanos, europeos y americanos, que podrán ser conducidos en 5 circuitos diferentes. Este juego no incluirá el popular modo *Gran Turismo* (el que permitía mejorar el coche mediante la adquisición de piezas), pero compartirá el motor gráfico de **GT3** y gozará de la misma calidad y jugabilidad del líder de los juegos de conducción. Entre los prototipos disponibles destaca la incorporación del Volkswagen W12, que estableció en octubre del año pasado un nuevo record del mundo de velocidad en 24 horas de conducción ininterrumpida, nada menos que0 295,24 km/h. *GT Concept* incluirá, además de éste, los prototipos más deseados del momento.

A la derecha una imagen del W12 tal y como aparece en GTC.







<El próximo 17 de julio saldrá a la venta la esperada actualización de Gran Turismo 3>

ARDISTEL

Super Trucks

Carreras en circutos con las mayores bestias del asfalto, con pilotos, circuitos y equipos reales.





La carrocería de los camiones sufrirá daños.



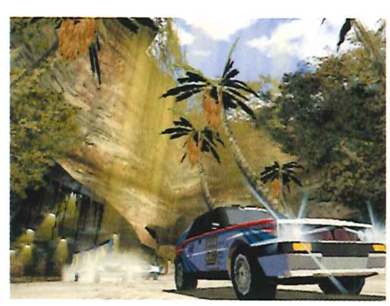


Obra de **Jester Interactive**, los creadores del *MTV Music Generator*, llega a **PS2** un simulador de carreras de camiones que trae toda la acción, emoción y espectacularidad de esta disciplina que es, después de la Fórmula 1, la más seguida por el público europeo. Dispondremos de camiones reales de 14 equipos diferentes y de fabricantes como CAT, MAN o Mercedes, 7 circuitos internacionales, diferentes tipos de control y un modo para dos jugadores simultáneos,

EA SPORTS BIG

Shox

El sello de Electronic Arts dedicado a los juegos salvajes se adentra en el mundo de los rallys

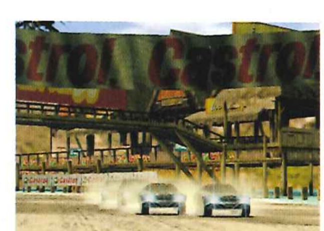


Un juego de rallys diferente. 24 coches diferentes de fabricantes como BMW, Toyota, Mitsubishi, Porsche, Subaru, Lancia, Ford o Citröen, se unen para participar en el juego de conducción ambientado en pruebas de rally más demodelor de la historia. Coches que se deforman y averían, velocidad supersónica, 4 jugadores simultáneos y toda clase de impactos son sus cualidades.

El Porsche Cayenne será una de las estrellas de este título.







Resultados Concursos

RESULTADOS CONCURSO STAR WARS

- JAVIER CALVO PEDROSA (BARCELONA)
- CARLOS CUARTERO PELACHO (ZARAGOZA)
- SANTIAGO SÁNCHEZ MORENO (MALLORCA)
- JOSÉ MANUEL SÁNCHEZ MORA (BARCELONA)
- SALVADOR OMAR PONS ESCRIBANO (VALENCIA)
- JORDI ROYO PONS (BARCELONA)
- KRISTIAN DE GIULI PEREIRA (MÁLAGA)
- ROBERTO QUIROGA SÁNCHEZ (IBIZA)
- JUAN CARLOS RECIO RUIZ (SEVILLA)
- DANIEL RAMOS GONZÁLEZ (SALAMANCA)
- ANTONIO CLEMENTE RINCÓN (VALENCIA)
- TOMÁS GARCÍA RAMIREZ (MADRID)

GREC 2002
teatremúsicadansa



Festival de teatro, música y danza.

El 25 de junio comienza en **Barcelona** el **Grec**, un festival y 24 escenarios diferentes. El **Grec** consolida su perfil de festival de creación que potencia el nivel artístico y la producción propia. Este año se presentan 19 producciones propias. Comenzará con **La ópera de los cuatro cuartos**, de **Bertolt Brecht**, con dirección a cargo de **Calixto Bieito**.



WANADOO

Project Zero

El terror vuelve a cobrar forma en PlayStation 2 gracias a Wanadoo que distribuirá el juego de Tecmo en Europa el otoño que viene.





Hay que ser rápido y certero para capturar el alma de los espectros malignos en una foto.



Miku será atacada por los espíritus que habitan el viejo caserón, que nos tiene reservado algún que otro susto.

La compañía japonesa **Tecmo** ha realizado una prometedora incursión en el *Survival Horror*. ***Project Zero*** nos pone en la piel de una jovencita nipona. Al contrario que la serie que originó el género, *Resident Evil*, este título ha optado por una ambientación más cercana a *Silent Hill*. Y después de probarlo podemos dar fe de que la angustia será una fiel compañera en nuestro viaje por la extraña mansión donde transcurre la aventura. Allí la joven protagonista intentará buscar a su hermano. El problema es que el lugar está habitado por fantasmas con muy malas pulgas. Para defenderse de ellos tan sólo contaremos con una cámara fotográfica. Variarán los tipos de carrete, así como la velocidad y ferocidad de los espectros que tratarán por todos los medios de acabar con nosotros.

CAPCOM

Dino Stalker

Capcom combina las sagas Gun Survivor y Dino Crisis en un divertido shooter de pistola



Estos dos dinosaurios cornúpedos serán una pesadilla durante el juego.





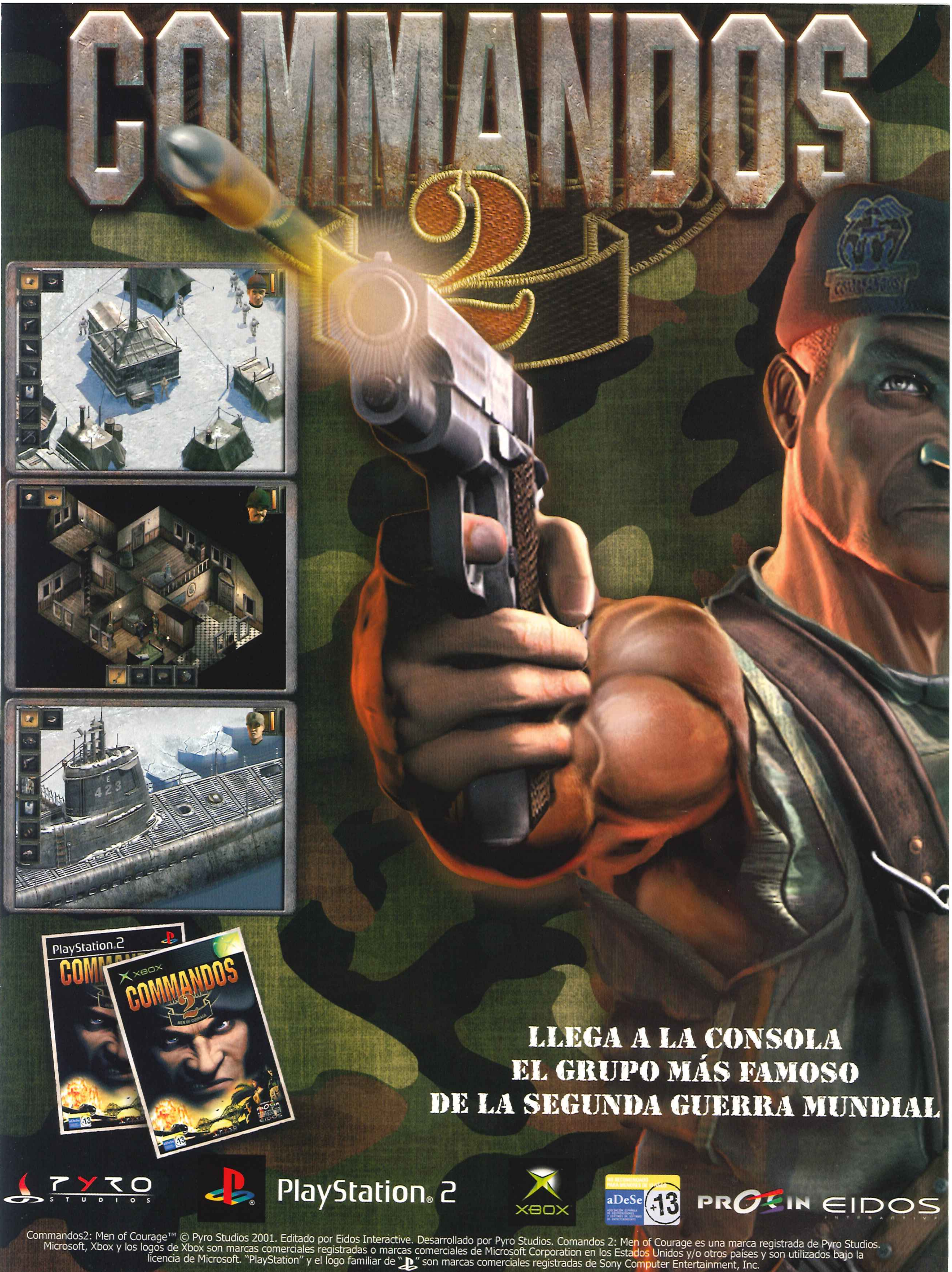




Mientras que en **Japón** el juego ha sido editado bajo el nombre de *Gun Survivor 3*, en **Europa** verá la luz bajo el nombre de ***Dino Stalker***. Seguramente el escaso éxito de la saga *Gun Survivor* ha determinado que la compañía prefiera que este título no haga ninguna referencia a la misma. Aunque el concepto sí es el mismo. Nos desplazaremos por el escenario y podremos utilizar una pistola para liquidar a todo bicho viviente. En este caso, todo tipo de feroces y hambrientos dinosaurios. El protagonista es un piloto americano de la Segunda Guerra Mundial, que de repente se ve trasladado en el tiempo para aparecer en una misteriosa isla habitada por reptiles jurásicos. Su misión consistirá en llegar a un lugar determinado, luchando contra el crono y contra las bestias que encuentre en su camino. ***Dino Stalker*** es, sin duda, el mejor de todos los *Gun Survivor* con diferencia.

<Dino Stalker se confirma como el mejor capítulo de la saga Gun Survivor>

El temible T-Rex también hace su aparición en Dino Stalker en una trepidante persecución. Sólo tus balas pueden pararle.


COMMANDOS
2
PlayStation 2
COMMANDOS
XBOX
COMMANDOS
2
LLEGA A LA CONSOLA
EL GRUPO MÁS FAMOSO
DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL
PYRO STUDIOS
PlayStation 2
XBOX
aDeSe +13
PROEIN
EIDOS INTERACTIVE
Commandos2: Men of Courage™ © Pyro Studios 2001. Editado por Eidos Interactive. Desarrollado por Pyro Studios. Comandos 2: Men of Courage es una marca registrada de Pyro Studios.
Microsoft, Xbox y los logos de Xbox son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o otros países y son utilizados bajo la licencia de Microsoft. "PlayStation" y el logo familiar de "" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment, Inc.

por << Manuel Arenas >>

Pantalla TFT/LCD PSone - Sony





Una consola en la mochila

O en el coche, o en la piscina, o en el aeropuerto, o en cualquier lugar donde haya un enchufe y ganas de jugar. Y todo ello gracias a un nuevo accesorio para PSone.

http://www.sony.es

PVP-R: 199,00 €

CARACTERÍSTICAS

Peso: 335 gramos
Dimensiones: 18'2 x 18'6 x 3'4 cm
Potencia altavoces: 1 Watio
Consumo: 6'8 Watios
Conectores: minientrada AV (audio/vídeo), conector de alimentación de 7'5V, conector AV multisalida PlayStation, conector para auriculares.
Tecnología de la pantalla: TFT (Thin Film Transistor)

Un accesorio que es nada más pero nada menos que la Pantalla LCD oficial para **PSone**, una pantalla TFT de 5 pulgadas a todo color que además incorpora un par de altavoces estéreo y se acopla a la consola de tal forma que parece que siempre ha estado allí, dispuesta a escenificar cualquier juego sobre su luminosa y clara pantalla a todo color y a casi todo sonido. No podía ser menos cuando tanto esfuerzo había sido puesto en el rediseño de la **PSone**, de modo que los ingenieros-estilistas de **Sony** se vieron obligados a poner todo su empeño en la concepción de este ingenioso accesorio para que se integrase en su entorno sin destruir el trabajo anterior. Y no hay duda posible, lo han conseguido. Imitando el diseño de un portátil, la pantalla se pliega sobre la tapa de la PS one adaptándose perfectamente sobre su superficie ligeramente curva ocupando el espacio mínimo necesario para poder cumplir con su función. Siguiendo con la descripción de sus características, decir que en la parte posterior se encuentran las conexiones de audio/vídeo, la salida para auriculares y un conector para poder conectar la consola a un televisor sin necesidad de desmontar la pantalla LCD. Precisamente este conector de entrada para audio/vídeo permitirá ampliar el abanico de posibilidades de este accesorio algo más allá del entorno lúdico de **PlayStation**, permitiendo mostrar contenidos audiovisuales procedentes de cámaras de vídeo o cámaras fotográficas. La calidad de las imágenes mostradas en este minimonitor TFT es muy elevada, permitiendo incluso la lectura de la mayoría de los mensajes de texto que aparecen en los juegos. La calidad del audio es más limitada, aunque suficiente como acompañamiento en vacaciones, excursiones al campo en coche o en cualquier otro lugar donde no sea posible ni práctico acceder a un televisor convencional. Siempre se podrá hacer uso de los auriculares, más apropiados para apreciar sonidos de baja frecuencia y más matices que los ofrecidos por los ajustados altavoces frontales. La única limitación, tal y como se comentaba al principio, será la de disponer de un enchufe de red o de un coche junto con el accesorio para tomar la energía de su encendedor.

Aplicaciones

Disponer de un medio portátil para visualizar imágenes se está convirtiendo en un lujo cada vez más necesario hoy en día. Ya sea para poder jugar con la consola o para compartir con la familia y amigos los vídeos grabados durante el día o las fotos hechas durante fiestas, eventos o reuniones en el mismo lugar y momento donde se han hecho. Un dispositivo como esta Pantalla LCD oficial para **PSone** se convertirá en un inestimable compañero para las actividades de ocio.

Por otro lado, si un juego se resiste o crea una adicción por encima de la media, siempre será posible llevar la consola en la mochila junto con libros, apuntes o incluso informes de trabajo (hay que deshechar de una vez por todas que los videojuegos son un entretenimiento infantil) para continuar la partida cuando aparezca la inspiración perdida. En este orden de cosas habrá que advertir que todos estos accesorios, desde los auriculares hasta el adaptador para coche, pasando por el cable audio/vídeo, no están incluidos de serie con la pantalla LCD y se tendrán que adquirir aparte.

En definitiva, un estupendo accesorio que abre las puertas de un sinfín de aplicaciones a **PSone**, y amplia su campo de acción mucho más allá del entorno doméstico. Y por si fuera poco, se ve muy bien. Lástima que no funcione con pilas o, mejor aún, con una batería recargable acoplada.



RedCard
PlayStation 2
RedCard
SAME GAME DIFFERENT RULES
El mismo juego.
Diferentes reglas
www.Virgin.es
MIDWAY
XBOX
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERACTIVE

www.telefonica.es

por Doc y Dani3po

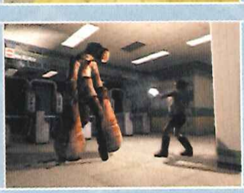
Electronic Entertainment Expo 2002



Tres días (y tres noches) en los que una ciudad entera se rendía ante los encantos de un mundo, el de los videojuegos, cada vez más importante.



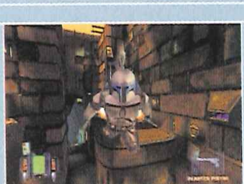








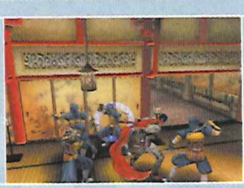








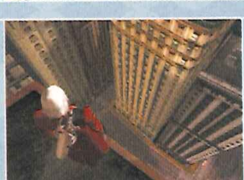














Team Soho mezcla las

e3 PS2ro

Si mezclamos las vertiginosas persecuciones de *Driver*, el control (a pie) de *Headhunter* o *Metal Gear Solid 2* y un argumento digno de la mejor película de acción (respaldado por casi 60 minutos de imagen real en formato DVD), obtendremos esta nueva creación de **Team Soho**. ***The Getaway*** nos pondrá en la



El comienzo del juego

e3 PS2ro

Con la llegada del juego *Online* a **PS2**, prevista para navidades en nuestro país, llegará ***Socom***, cuyo género, *shoot'em-up* 3D, se ha consagrado como el «rey» del juego a través de **Internet** para **PC**. **Zipper Interactive** (creadores de *Crimson Skies* para **PC**) son los artífices de ***Socom***, *shooter* realista al estilo *Operation Flashpoint*, con modos para un jugador y multijugador *Online* (hasta 16 participantes) para el que han elegido una vista en tercera persona similar a la de la saga *Syphon Filter*. Asesorados por los



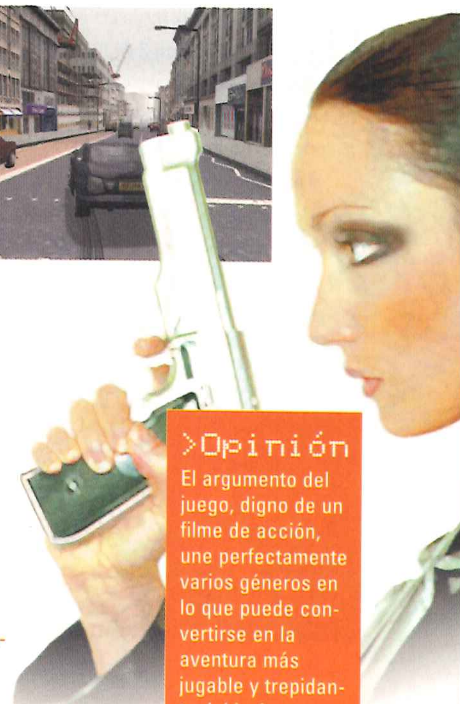
>Opinión

La calidad del *shoot'em-up* de **Sony** le hará ganarse un hueco entre títulos como *Counter-Strike*, *Q3:A* o *Return To Castle Wolfenstein* como uno de los más jugados de la red.

>>The Getaway

persecuciones de Driver y la acción de Headhunter en esta superproducción de aspecto cinematográfico





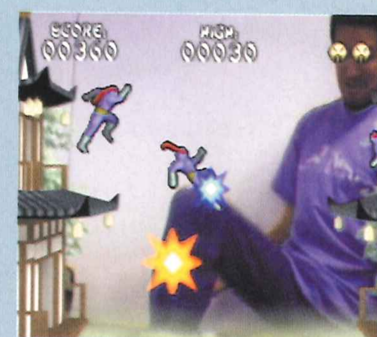
<Podremos recorrer hasta 40 Km. cuadrados del centro de Londres>

piel de **Mark Hammond**, fugitivo acusado injustamente del asesinato de su mujer o de **Frank Carter**, un policía, ambos enfrentados a **Charlie Jolson**, el más importante «capo» criminal de los barrios bajos de **Londres**. El título de **Team Soho** nos permitirá recorrer, en cualquiera de los vehículos que aparecen en el juego, hasta 40 kilómetros cuadrados de terreno, compuestos por localizaciones y carreteras reales de **Londres**, plasmadas en el juego de una forma de lo más real gracias a un potentísimo motor tridimensional.

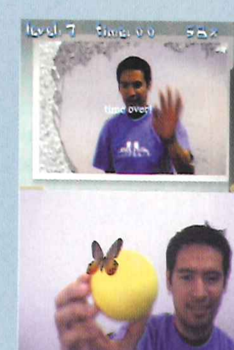
Actores reales darán a cada secuencia un aspecto cinematográfico.

>Opinión
El argumento del juego, digno de un filme de acción, une perfectamente varios géneros en lo que puede convertirse en la aventura más jugable y trepidante del invierno.

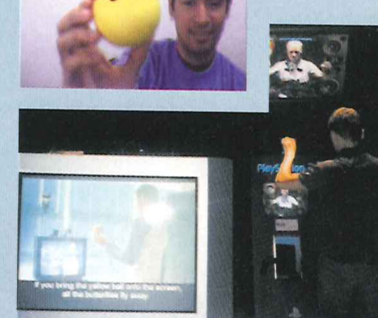
>Eyetoy



La interacción cobra una nueva dimensión en PlayStation 2
Una simple *Webcam* servirá a los usuarios de **PS2** para jugar a los divertidos mini-juegos que ***Eyetoy*** presenta. Con nuestra imagen en pantalla, a modo de espejo, tendremos que limpiar ventanas, machacar pequeños *ninjas*, bailar, etc.



Un día antes del comienzo del E3, Sony nos mostró las virtudes del original Eyetoy.



>Opinión
Esta creación de **Sony Computer** representa una nueva y original forma de entender los videojuegos.

>>Socom: U.S. Navy Seals

On-line en PS2 no podía ser mejor: con un shooter 3D al estilo Counter-Strike

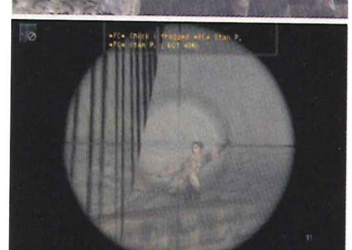


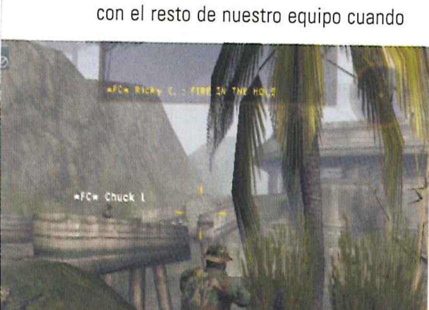
<Auténticos Navy Seal han ayudado a desarrollar Socom>

mismísimos *Navy Seal* (que incluso han intervenido en el *motion capture*), los programadores de **Zipper** aseguran una experiencia de lo más real. Para conseguirlo, el título incluirá un *headset* (micro y auriculares) para comunicarnos con el resto de nuestro equipo cuando juguemos *On-line* y para dar ordenes en el modo para un solo jugador. El modo para un usuario incluirá doce niveles compuestos por diferentes misiones y ambientados en lugares como **Alaska**, **Tailandia** o **El Congo**. Conectados a **Internet** (sólo a través de una conexión de banda ancha como ADSL o Cable), el adictivo modo multijugador ofrecerá diversas modalidades como *Demolition*, *Hostage Rescue* o *Suppresion*. Teniendo en cuenta el éxito de este tipo de juegos en **PC**, seguro que ***Socom*** será una compra obligada para todos los poseedores de una conexión a **Internet** en su **PlayStation 2**.

Su jugabilidad es tan alta como su calidad gráfica, superior a la de títulos similares de PC.







> Esto es Fútbol 2003

Nueva entrega del simulador de SCEE

Team Soho promete mejorar cada uno de los aspectos de su anterior entrega para convertir a *TIF2003* en uno de los mejores simuladores de fútbol para **PS2**.



> Ape Escape 2

Los monos se han vuelto a escapar

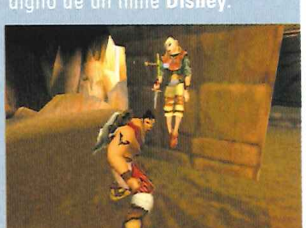
La segunda entrega del primer juego creado en exclusiva para el *Dual-Shock* de **PSone** llegará a **PS2** con nuevas armas, minijuegos y hasta un modo para dos jugadores.



> The Mark Of Kri

Aventura, acción y originalidad

Creado por los estudios de **Sony** afincados en **San Diego**, ***TMOK*** promete grandes dosis de acción y aventura en un entorno digno de un filme **Disney**.



>Ratchet & Clank

Acción, plataformas y fuego a quemarropa en tu PS2



La primera incursión en **PlayStation 2** de los creadores de *Spyro The Dragon* es, como no podía ser de otra forma, un plataformas 3D de lo más divertido. Haciendo uso del *engine* 3D creado por **Naughty Dog** para *Jak & Daxter*, los chicos de **Insomniac** han creado un título que mezcla elementos de plataformas, *shoot'em-up* y aventura. Su original desarrollo nos pondrá en la piel de **Ratchet**, una especie de zorro, que no sólo dispondrá de varias armas para deshacerse de sus oponentes en cada escenario (incluso podrás comprarlas), sino que también podrá hacer uso de **Clank**, un simpático robot que transporta en su espalda y que es capaz de convertirse en infinidad de artilugios y vehículos.



<El engine 3D de Ratchet & Clank es impecable>



>Opinión

Tan impecable técnicamente como Jak And Daxter, este título promete llevar las plataformas 3D a un nuevo nivel.



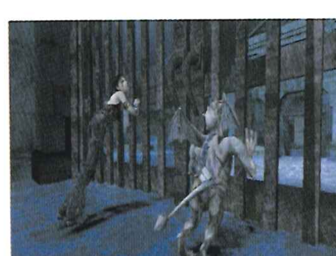
>Primal

Viaja a un lugar entre la vida y la muerte gracias a Studio Cambridge



Studio Cambridge, creadores de *Medievil*, son los artífices de ***Primal***, un título de acción y aventura que tiene lugar en un mundo fantástico situado entre la vida y la muerte. **Jenniffer Tate** es transportada a ese mundo, donde descubrirá su origen demoníaco. En los cuatro escenarios de que componen el juego, divididos entre los cuatro elementos (Tierra, Aire, Agua y Fuego), tendremos la posibilidad de jugar con **Jennifer** o con **Scree**, una noble gárgola. **Studio Cambridge** ha puesto especial énfasis en las batallas del juego, dándolas una profundidad nunca vista en un título de las características de **Primal**. Los creadores de **Primal** han exprimido al máximo el *hardware* de **Primal**, dotando a los personajes del juego de animaciones creadas con técnicas de *motion capture*, variando el nivel de detalle de cada elemento dependiendo de su distancia en la pantalla. También, se han eliminado las cargas entre escenarios gracias a un sistema de carga dinámica similar al usado en *Jak & Daxter*.

<Descubre tu origen demoníaco con Primal>







>Opinión

Tanto su argumento como su impecable puesta en escena convierten a **Primal** en una de las mejores aventuras para **PS2**.



>Sly Cooper And The Thievius Raccoonus

Plataformas y «stealth» en un marco gobernado por el cell-shading

e3 PS2ro

Sucker Punch da el salto de **Nintendo 64** (*Rocket: Robot On Wheels*) a **PlayStation 2** con ***Sly Cooper And The Thievius Raccoonus***. Aunque podríamos encasillar el título de **Sucker Punch** en el género de las plataformas 3D, su protagonista, **Sly Cooper**, también hace gala de habilidades «stealth» al más puro estilo **Solid Snake**. Recibiremos órdenes por radio como en *MGS* y siempre deberemos mantenernos fuera del ángulo de visión de nuestros enemigos. Lo más interesante este título es su entorno gráfico: suave, detallado y con el vistoso efecto gráfico *cell-shading* aplicado a todos sus elementos.





Los personajes y el cell-shading dan a Sly Cooper un impagable aspecto de dibujo animado.





>Opinión

Junto a *Ratchet & Clank*, ***Sly Cooper*** puede convertirse en uno de los más importantes plataformas 3D creados para **PS2**.

>GT Concept 2002 Tokyo-Geneva

El mejor título de conducción actualiza su catálogo de vehículos

e3 PS2ro

Tras el éxito cosechado con la primera entrega de **Gran Turismo** aparecida para los 128 *bits* de **Sony**, **Polyphony** deja atrás el complicado *GT Mode* y concentra sus esfuerzos en el diseño de los vehículos, tomando como referencia los más impresionantes prototipos presentados en los salones de **Tokio** y **Ginebra**. Haciendo gala de un completísimo modo *Arcade* cuya longevidad se acerca a las 30 horas, ***GT Concept*** presentará un total de 80 prototipos diferentes, entre los que se encuentran *Lotus Elise Type 72*, *Vokswagen W12*, *Mercedes SL55AMG* e incluso el original *Toyota Pod*. Entre los circuitos incluidos por **Polyphony** podremos encontrar los viejos conocidos *Tahiti Maze*, *Swiss Alps* o *Tokyo R246*. Uno de los mayores alicientes de ***GT Concept*** es la posibilidad de conseguir una buena cantidad de *Bonus*, ya que, por ejemplo, el dinero conseguido en cada una de nuestras carreras son utilizables en la anterior versión del juego, *Gran Turismo 3 A-Spec*.

<El regreso del «rey del asfalto»>





>Opinión

Insuperable como título de conducción. Lo único que echamos en falta es el *GT Mode*.





> Wild Arms 3

Wild Arms llega a la generación 128 bits

El famoso *RPG* de **Sony** ambientado en un hipotético salvaje Oeste llega a su tercera entrega. El cambio más importante es el aplicado a su motor gráfico, en 3D y con *cell-shading*.



> ATV Off-Road Fury 2

Cuatro ruedas desde otra perspectiva

El nuevo título de conducción de **Sony** promete ser más salvaje, real y «acrobático» que el primero.



> Dark Cloud 2

La secuela del primer Geo-Rama RPG

Level 5 ha mejorado todos y cada uno de los aspectos del primer *DC*, ofreciendo un novedoso entorno gráfico y un desarrollo con un mayor énfasis en los personajes y el argumento.



>Proyectos de futuro

PlayStation 2 prepara el gran salto hacia la red de redes



Phil Harrison (izquierda) y Chris Deering (sobre estas líneas) desvelaron detalles del futuro de PS2.

e3 PS2ro

Tras dos años de grandes títulos, sorpresas y los mejores momentos lúdicos, **Phil Harrison** y **Chris Deering** desvelaron cuál será el próximo paso para **PlayStation 2**: **Internet**. A finales de año, todos los poseedores europeos de **PS2** tendrán la posibilidad de conectarse a la red de redes. A nuestro alcance se pondrán multitud de servicios y posibilidades, como chatear, navegar por la web e incluso descargar todo tipo de ficheros al disco duro de **PS2**. También se habló de la posibilidad de crear una revista *On-line*, exclusiva para usuarios de **PS2**, con *demos* descargables y, cómo no, se mencionaron los títulos actualmente en desarrollo que próximamente podrán jugarse en **Internet**: *Socom: U.S. Navy Seals* (*shoot'em-up* 3D), *My Street* (*puzzle*) e incluso el esperado *Resident Evil On-line*, del cual se mostraron las primeras imágenes en exclusiva.

<Internet será el desafió de 2003>

> Jet X20

Deportes extremos naúticos para PS2

Sony nos sorprendió con un realista título de conducción de motos acuáticas de impecable factura técnica capaz de superar a *Splashdown* y *Wave Race*.



> My Street

Nuevos géneros para el juego On-line

Creado por **Idol Minds** (*Cool Boarders 3*), este título Multijugador *On-Line* encandilará a los aficionados a los *puzzles* y a los juegos de mesa al estilo **Mario Party**.



> War Of The Monsters

Emula a Godzilla en este extraño título

Los creadores de *Twisted Metal* sorprendieron a los asistentes al **E3** con una especie de *remake* tridimensional de *The King Of Monsters* de **NeoGeo**.



>Nuevos juegos para PSone

La pequeña 32 bits de Sony seguirá dando mucho juego

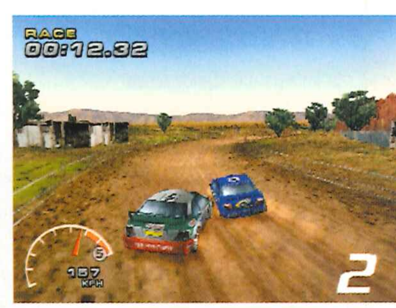
>WRC Arcade

e3 PS2ro

El impresionante título de conducción creado para **PS2** llega a **PSone** en su versión más *arcade*. Cinco modos de juego, siete vehículos diferentes y 14 circuitos repartidos por todo el mundo pertenecientes al *WRC* componen el título creado por **Unique Design Studios**.



Gráficamente, no existe ningún título que se le parezca.



>Jinx

e3 PS2ro

Hammerhead exprime al máximo el *hardware* de **PSone** para crear **Jinx**, un colorista título en 3D a medio camino entre las plataformas más básicas y los *puzzles* de lógica más divertidos.



>Firebugs

e3 PS2ro

Creado por **ATD**, este título de conducción futurista nos pondrá al volante de extraños vehículos de tres ruedas, cuya conducción se asemeja a la de los coches de *Rollcage*.






WORLD WAR II
PRISONER OF WAR™
GANA LA GUERRA DESDE DENTRO
PlayStation 2
Prisoner of War
CONFINADO EN EL CAMPO DE PRISIONEROS DE STALAG LUFT CREÍSTE QUE TODO ESTABA ACABADO, SIN EMBARGO, ES AQUÍ DONDE EMPIEZA TU VERDADERA GUERRA.
Estudiar las rutinas del campo no es sólo un medio para sobrevivir y en seguida te darás cuenta. En esta emocionante aventura con acción en tercera persona tendrás qué estrujarte los sesos para no meterte en líos y desbaratar al mismo tiempo el plan maestro de las potencias del Eje.
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 AÑOS
aDeSe +16
XBOX
PC
PlayStation 2
wide :games
www.widegames.com
Codemasters®
GENIUS AT PLAY™
www.codemasters.com
© 2002 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Prisoner of War"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. Developed by Wide Games Limited. Published by Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. " " and the PlayStation logo are registered trademark symbols of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft.



>Silent Hill 3

Vuelve el juego de terror más escalofriante



>Opinión

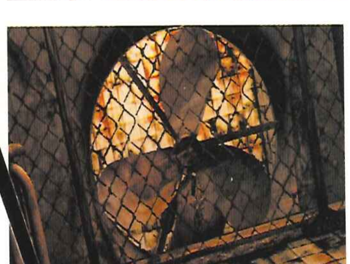
Aunque no pudimos jugar, no cabe duda de que ***Silent Hill 3*** volverá a convertirse en una de las mejores aventuras del catálogo de **PS2**. Es uno de esos juegos que no necesitan innovar demasiado para transformarse en todo un clásico inmediato.

e3 PS2ro La gigantesca pantalla que presidía el *stand* de **Konami** se convirtió en uno de los centros neurálgicos de la exposición. En ella se mostraban imágenes de todos los lanzamientos de la compañía nipona. Sin embargo, había uno en especial cuya única posibilidad de visión bastaba para hacer esperar a decenas de personas ante esta pantalla.

Aunque ya se conocía la noticia de su nacimiento, pocos pudieron resistirse a contemplar las primeras imágenes del juego que ha redefinido el concepto de *Survival Horror*. En una entrevista que mantuvimos con algunos de los desarrolladores (el mismo equipo que se encargó de los dos títulos anteriores de la saga), nos adelantaron algunos detalles. Por ejemplo, que la protagonista empieza su odisea con la sana intención de visitar un centro comercial próximo. Pero se queda dormida en una cafetería y, al despertar, se ve inmersa en el desasosegador universo de *Silent Hill*. También nos comentaron que en esta entrega la acción estaría más presente (en las imágenes se puede ver a la protagonista deshaciéndose de varios enemigos con una metralleta), aunque sin descuidar el apartado de resolución de enigmas. La más sorprendente de las revelaciones que obtuvimos fue que esta vez no habrá varios finales alternativos. El juego contará con un sólo epílogo. Además, nos prometieron muchas innovaciones en todos los apartados del juego. Lamentablemente habrá que esperar al próximo año para poder comprobar si efectivamente vuelve a ponernos los pelos de punta como en las dos ocasiones anteriores.

<Esta vez sólo tendremos un epílogo al final del juego>







Como podéis apreciar, los efectos de luz han sido mejorados con respecto a Silent Hill 2. Ahora habrá lugares mucho más grandes e iluminados, además de las clásicas estancias totalmente oscuras.

> Suikoden III



El RPG con más personajes de la historia aparece en PS2

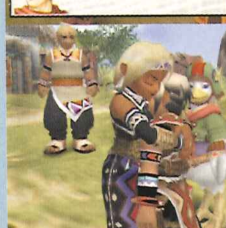
Esta vez serán nada menos que 108 los compañeros de aventura. Un entorno en 3D, la posibilidad de vivir la aventura desde tres puntos de vista diferentes y tres tipos de combates distintos son las novedades de esta entrega.

>Opinión

Puede convertirse en uno de los grandes juegos de rol de **PS2**. El nuevo estilo gráfico parece impresionante.

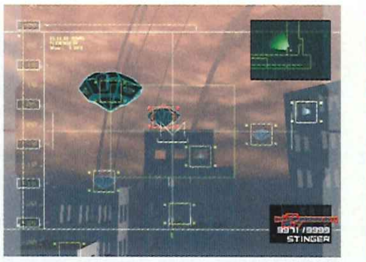






>Metal Gear Solid 2 Substance

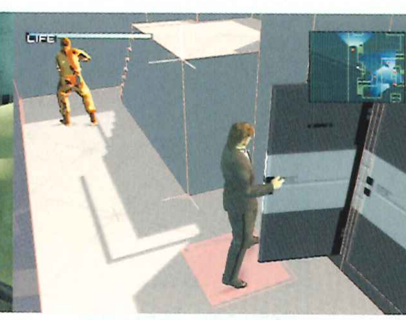
Una «edición especial» del juego que ha revolucionado PS2



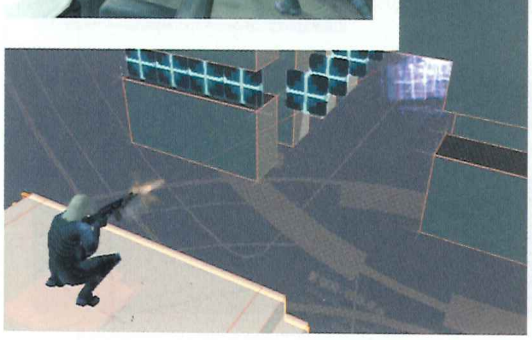

¿Snake llevando de la mano a Emma? La historia oculta, lo que no vimos en MGS2: Sons Of Liberty, será mostrada en la versión Substance.

e3 PS2ro

El otro gran «crack» presentado por **Konami** este año en su *stand* representa la respuesta a una petición de miles de *fans* de esta gran saga. *Metal Gear Solid 2* era sin duda un gran juego, pero muchos no quedaron satisfechos con el poco protagonismo que se le daba a **Solid Snake**. **Raiden**, el nuevo protagonista elegido para la ocasión, no acabó de ser aceptado como se esperaba por parte de la compañía. Para remediarlo, **Konami** lanzará en la primavera del año próximo ***MGS2: Substance***. Se trata de la misma aventura, sólo que vista por los ojos de **Snake**. Así pues, viviremos todos los acontecimientos que se nos escaparon en la anterior entrega. El juego está siendo desarrollado por **Hideo Kojima**, al frente del equipo de programación **KCEJ**. Además de la historia principal, se incluirán nuevos modos de juego para justificar aún más su compra a los que ya posean el *MGS2*. Uno de estos modos será algo parecido a las *VR Missions* del primer *Metal Gear Solid*. Cientos de estas pequeñas misiones, de lo más variado que podáis imaginar, estarán disponibles para alargar la vida del juego. Otras modalidades añadidas todavía no han sido desveladas, aunque a buen seguro no faltarán las sorpresas y rarezas que tanto le gustan al genio incombustible **Hideo Kojima**.

<Se incluirán cientos de VR Missions como modo extra>

Raiden seguirá apareciendo como un personaje seleccionable en las VR Missions.

>Opinión

A falta de poder probarlo más tranquilamente, podemos afirmar que este juego no está llamado a romper moldes, sino más bien a llenar un vacío existente en la saga. El aspecto gráfico no mejorará apreciablemente, aunque sin duda incluirá elementos más que de sobra para colmar las ansias de los aficionados.

>Contra: Sattered soldier

El shooter clásico por excelencia debuta en PlayStation 2

Fue una de las sorpresas del *show*. En una entrevista llevada a cabo con los desarrolladores, nos confirmaron que la esencia de los anteriores *Contra* se mantendría intacta. Seguirá siendo un juego de disparos y plataformas en 2D con *scroll* lateral, aunque todos los escenarios estarán recreados con una ingente cantidad de polígonos.




>Opinión

Los *fans* de los *arcades* de toda la vida pueden estar de enhorabuena. En primavera de 2003 lo tendremos aquí.

>Otros lanzamientos

Algunas novedades y nuevas entregas de los clásicos de la compañía

>ZOE: The Second Runner



>Opinión

Las pocas imágenes vistas prometen elevar el grado de espectacularidad manteniendo el vertiginoso desarrollo.

Una nueva entrega del juego de mechas de Hideo Kojima

Tras el éxito de la primera entrega, el año que viene tendremos la continuación de este juego centrado en las batallas entre grandes robots, pero que se aleja de la complicación de otros títulos similares para centrarse en un desarrollo *arcade*. Esta vez el destino de Júpiter y Marte estará en nuestras manos.





e3 PS2ro La variedad fue sin duda la nota dominante para el resto de producciones que presentó **Konami** en el **E3** de este año. El protagonista de la serie de televisión *Yu-Gi-Oh!* fue una de las estrellas con un extraño juego de estrategia basado en las cartas. La rana del clásico *Frogger* también estuvo presente, con un plataformas que revitalizaba esta saga gracias a los gráficos de última generación. En cuanto a los títulos musicales, **Konami** presentó una nueva entrega de su saga *Dance Dance Revolution*, subtitulada *Max*. Será el primer exponente de esta serie en **PS2** e incluirá más de 65 canciones adaptadas al público occidental. Por supuesto, la posibilidad de utilizar la alfombra de baile será su mayor atractivo. Otra saga que regresa con más fuerza que nunca es *Silent Scope*. La tercera entrega en la 128 *bits* de **Sony** presenta un apartado gráfico completamente renovado. Además, incluirá la posibilidad de mover a nuestro antojo el punto de vista del francotirador protagonista. *NBA Starting Five*, que aparecerá a finales de año, será la apuesta de **Konami** por reinar en el mundo de los simuladores de baloncesto. Un gran realismo y una inteligencia artificial avanzada crearán una experiencia de juego totalmente diferente al resto. *Cy Girls* es una de las grandes promesas de la compañía. Un *arcade* futurista protagonizado por dos heroínas. Por último, aunque todavía se encontraba en un estado poco avanzado, el *arcade* de conducción *Moto-X*, muy en la línea de los *ExtremeG*.

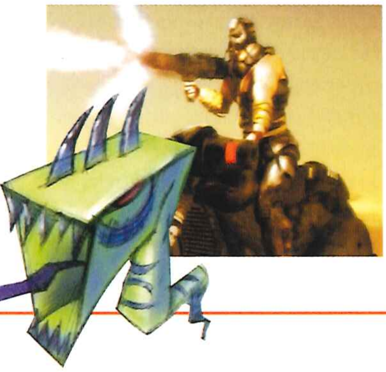
>Silent Scope 3



>Yu-Gi-Oh! Duelists Of The Roses



>Moto-X



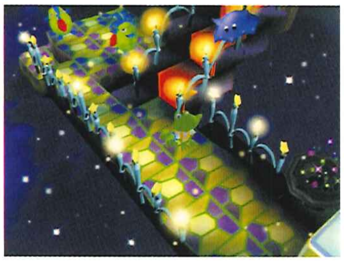
>Cy Girls



>Dance Dance Revolution Max



>Frogger



>NBA Starting Five



>serie evolution

e3 PS2ro Tras abandonar la franquicia *ESPN*, **Konami** pretende revitalizar el subgénero de los deportes extremos con tres simuladores de otras tantas disciplinas. Las carreras al mando de motos de nieve, las acrobacias sobre monopatín y los descensos por laderas nevadas a bordo de una tabla serán sus apuestas.

>Evolution Snocross



>Evolution Skateboarding



>Evolution Snowboarding





AKA Acclaim
¡¡¿...?!!
CONTROL
MAÑANA REPITO
NUNCA MÁS
DOMINIO
"Mañana repito" aseguraba una y otra vez el corazón y "¡nunca más!" repetía histérica la razón, pero fue el control sobre el dominio el que en el límite de la cordura gritó: "¡¡¿...?!!". Y ahí estabas tú... rayando el suelo, impulsándote al cielo por rampas infinitas y grindando el horizonte de una ciudad rendida a tus pies.
AGGRESSIVE INLINE
POR FIN HA LLEGADO AGGRESSIVE INLINE
LA FILOSOFIA EXTREMA HECHA REALIDAD
LANZAMIENTO: 23 DE JULIO'02
Acclaim
www.acclaim.com
aDeSe +16
PlayStation 2
Aggressive Inline Skating™ and Acclaim ® & © 2002 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Z-Axis. All Rights Reserved. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

>The Lord Of The Rings: The Two Towers

Por fin el juego que se merecía la gran saga literaria y cinematográfica

>The Sims

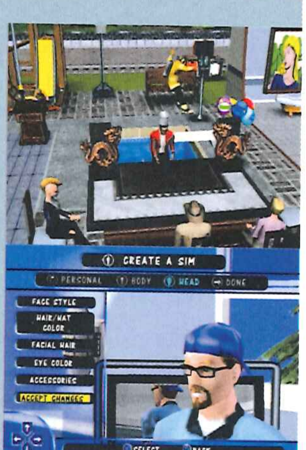
Una versión exclusiva del juego más vendido de la historia en PC



El simulador de vida diaria que ha cautivado a millones de usuarios llega a **PS2** con un apartado gráfico totalmente renovado, una visión más cercana de los personajes, un interfaz adaptado al *DualShock 2* y la posibilidad de jugar en modo competitivo contra un amigo.

>Opinión

Sólo queda esperar al otoño para acabar de convencernos de que ***The Sims*** será el mejor juego de estrategia para **PlayStation 2**.







>Opinión

La estrecha colaboración entre **EA Games** y **New Line Cinema** ha dado como resultado un título que satisfará no sólo a los *fans* de la saga, sino a cualquier jugador con ganas de diversión clásica.

Sin duda alguna uno de los juegos del *show*. Una construcción que imitaba una caverna de piedra albergaba en su interior una de las joyas más brillantes del futuro catálogo de **PS2**. Para recrear el segundo capítulo de la saga cinematográfica, que llegará a **España** en navidades (el juego llegará algo antes). **EA Games** ha optado por un estilo 100% *arcade*, en la mejor tradición consolera.

<Los 16 niveles se inspiran en los dos primeros filmes>

Tan sólo pudimos ver un escenario, la batalla de los hombres de **Rohan** contra cientos de orcos (los cuales aparecían en pantalla a la vez), pero bastó para dejarnos alucinados. Manejando a **Aragorn** (en la versión final también podremos controlar a **Légolas** y **Gimli**) nos sentimos totalmente dentro del filme.



James Bond 007: Night Fire

La secuela del shoot'em-up más espectacular para PS2







El juego, desarrollado por Eurcom para EA Games, aparecerá a finales/principios del año 2003.

De nuevo un juego basado en la serie del agente secreto más famoso, aunque en ninguna de sus películas concretamente. Esta vez **Bond** se verá envuelto en una conspiración internacional que le llevará de las aguas del Pacífico Sur a una estación espacial. Habrá nuevos personajes, otros que repetirán (como la exhuberante **Zoe Nightsade**), y los clásicos como **M** o **Q** (cuyos nuevos artefactos serán, además, susceptibles de ser mejorados). Por lo demás, todo sigue igual: primacía de los niveles de *shooter* en primera persona (con escenarios más abiertos) y fases de conducción extrema.

>Opinión

Habiendo perdido su título de mejor *shooter* en primera persona frente a *Medal Of Honor Frontline*, esta segunda parte parece mejorar todas las flaquezas de *Agent Under Fire*.

>Need For Speed Hot Pursuit 2

El juego de conducción más salvaje y con más personalidad se bautiza en PS2





No faltarán los modos en los que deberás esquivar a la policía, o incluso convertirte en ella.

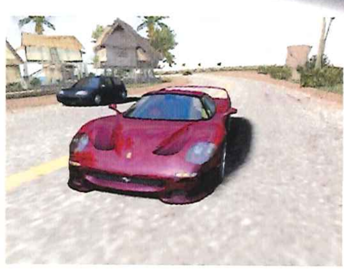
e3 PS2pro

Secuela del clásico para **PSone** de *Need For Speed III*, la última producción de **Black Box** para **PS2** ofrecerá una experiencia *arcade* de conducción bastante alejada de los *GT3* y similares. 20 circuitos, el mismo número de coches (de marcas como *Ferrari* o *Porsche*) y el tan esperado retorno de la jugabilidad *made in NFS*, amén de la consiguiente espectacularidad gráfica, son sus baluartes.

>Opinión

Veloz. Ésa es la palabra que mejor define la sensación que desprende este juego. Una saga que vuelve por todo lo alto al panorama lúdico.

<Finales de verano será la fecha de salida>





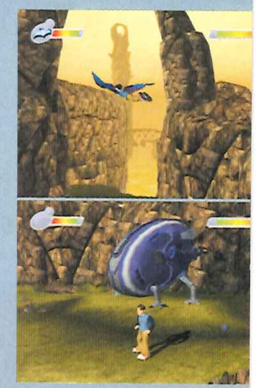
>Galidor: Defenders of The Outer Space

El héroe de Fox Kids vive su particular aventura en PS2

Con una licencia tan jugosa como una serie de animación de gran éxito en **EE.UU.**, no podíamos esperar otra cosa que un colorido plataformas en la línea del ya clásico *Jak & Daxter*.



Cuatro reinos diferentes, cada uno con tres fases y un jefe final, serán los escenarios de las andanzas de Nick, el protagonista de la serie.





>Opinión

Veremos si cuando salga el juego al mercado, la próxima primavera, está a la altura de los vídeos que vimos.

>Otros Juegos

>Drome Racers

e3 PS2pro

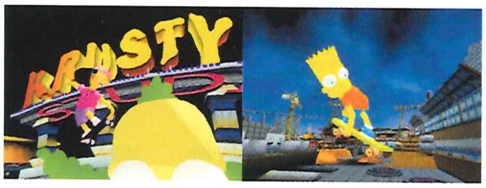
Fruto del acuerdo entre **Electronic Arts** y **Lego**. El próximo invierno verá la luz este juego de carreras futuristas en la línea de *P.O.D*, en el que podremos construir nuestro propio bólido.



>The Simpsons Skateboarding

e3 PS2pro

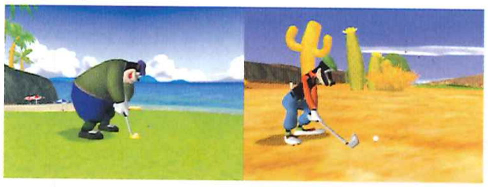
En una vuelta de tuercas más a la tan explotada licencia, los chicos de **Code Monkeys** han creado un *arcade* de *skate* protagonizado por los personajes de la serie de dibujos más irreverente.



>Disney Golf

e3 PS2pro

La cosa va de lecencias famosas. Le toca el turno a los personajes de **Disney**, esta vez jugando al golf más *arcade*, algo parecido a lo que pudimos ver en *Everybody's Golf* de **PSone**.



>Ty The Tasmanian Tiger

e3 PS2pro

Ha nacido un nuevo héroe y tiene todas las papeletas para convertirse en la mascota de **EA Games**. Este invierno le veremos saltar en **PS2**.







>Indiana Jones And The Emperor's Tomb

El héroe de acción rivalizará con Lara Croft en una aventura de acción

e3 PS2ro

Este próximo otoño verá la luz el primer juego protagonizado por **Indy** para **PS2**. Se tratará de una aventura de acción en tercera persona en la que no faltarán los elementos clásicos de las películas: combate cuerpo a cuerpo y con armas, complejos *puzzles*, plataformas (ojo al uso del látigo) y enemigos, que van desde los típicos nazis a *karatekas* cuando viajemos a **Hong Kong**.



>Opinión

Ya era hora de que un personaje tan lleno de posibilidades como **Indiana Jones** gozara de un juego tan completo como este.



Acaba con los nazis a puñetazo limpio o con la ayuda de su clásico revólver.

>Los juegos de Star Wars

Tres títulos completamente diferentes

The Clone Wars es una especie de *Rogue Leader*. *Bounty Hunter* es una aventura con mucha acción y *SW: Galaxies* un juego *On-line* con muchas posibilidades.

>Star Wars: The Clone Wars



>Opinión

Gráficamente impresionante y, a primera vista, es más variado que los *Starfighter*.

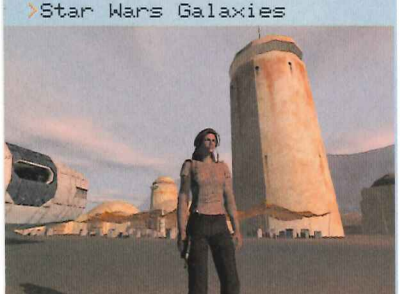
>Star Wars Bounty Hunter



>Opinión

No llamaba la atención por sus gráficos, aunque el desarrollo parecía original y divertido.

>Star Wars Galaxies

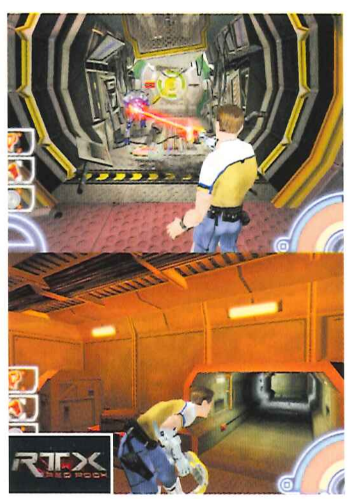


>Opinión

La gran promesa de la compañía. Una especie de *Everquest* en el universo *Star Wars*.

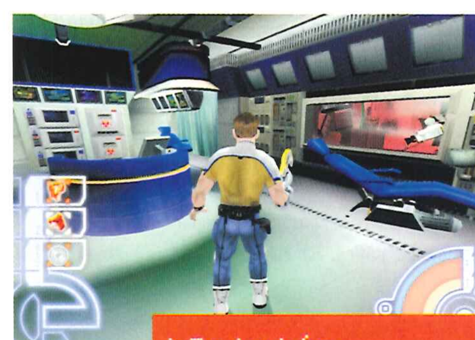
RTX Red Rock

Una odisea futurista en la piel de un «Radical Tactics Expert»



e3 PS2ro

Uno de los pocos juegos de **Lucas** que no está basado en ninguna licencia cinematográfica. ***RTX*** es un *arcade* en tercera persona centrado en la acción constante. **Wheller**, el protagonista, es miembro de un cuerpo de policía de elite en un futuro lejano. Sus capacidades, genéticamente alteradas, son necesarias para avanzar en el juego. Llegará en primavera de 2003.



>Opinión

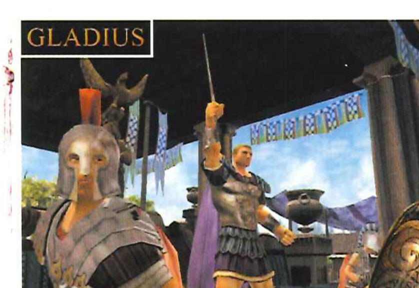
Sin duda, era uno de los juegos más llamativos del *stand* de **Lucas Arts**, a pesar de no contar con el gancho de otros títulos.

Gladius

Pelea por tu vida en la arena de El Coliseo romano

e3 PS2ro

Con una ambientación que parece extraída de la película *Gladiator*, todos esperábamos ver un *arcade* salvaje. Sin embargo, ***Gladius*** es un juego de estrategia por turnos de lo más original con ciertos elementos de **RPG** en la línea de *Final Fantasy Tactics* u *Ogre Battle*. Incluso incorporará secuencias al estilo *Parappa The Rapper* que tendrán como objetivo crear destructivos *combos*. La fecha prevista para el lanzamiento de ***Gladius*** es en primavera de 2003.



>Opinión

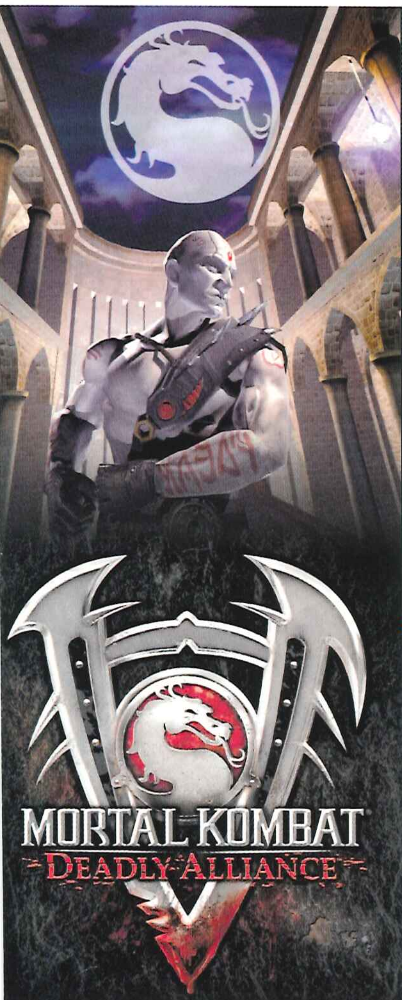
Tras el desconcierto inicial al ver a gladiadores moverse por turnos, nos quedó un buen sabor de boca por sus muchas posibilidades.




SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT™
Prepárate para el tenis más duro.
Preparado para enfrentarte a los mejores tenistas profesionales del momento: Andre Agassi, Pete Sampras, Yevgeny Kafelnikov, Patrick Rafter, Martina Hingis, Anna Kournikova, Monica Seles, Lindsay Davenport. Prepárate para competir en los torneos más difíciles: Wimbledon, Australian Open, US Open... Prepárate para batirte el cobre en cualquier superficie: tierra batida, hierba, pistas rápidas... Smash Court Tennis Pro Tournament. Prepárate bien porque no va a ser fácil. Nada fácil.
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com
namco

>Mortal Kombat Deadly Alliance

La saga de beat'em-up más violenta de la historia deja atrás la sangre y las vísceras concentrándose



e3 PS2ro **John Tobias**, **Ed Boon** y los demás creadores de la saga *Mortal Kombat* presentaron una nueva entrega del más sangriento y brutal *beat'em-up*. En esta ocasión, la brutalidad de los *fatalities* y la comicidad de algunos de los golpes se ha visto ensombrecida por un control más preciso, una jugabilidad más completa y unos movimientos tomados directamente de artes marciales reales como el *Tae Kwon-do*, el *Muay Thai* o el *Tang Soo Do*. Cada uno de los personajes seleccionables poseen tres poses de lucha que podremos intercambiar en cualquier momento de los combates: dos artes marciales diferentes y una tercera pose que implica el uso de armas como la *Katana* o los *Sai*. Al igual que en la anterior entrega, el apartado gráfico de ***Deadly Alliance*** difiere del utilizado con las tres primeras ediciones, ya que **Midway** ha dejado atrás el sistema de digitalización de actores (aunque algunos como **Daniel Pesina** siga trabajando con el equipo en tareas de *motion capture*) y, al igual que hizo con *MK4*, ha enfocado el apartado visual de ***MK:DA*** desde un punto de vista poligonal. El potente motor gráfico mostrará a unos modelos 3D de una calidad







>Opinión

Al fin la importancia de los *fatalities* en un *Mortal Kombat* queda por debajo de la jugabilidad y el control.



>Otros juegos

Midway mostró un completísimo catálogo de títulos para PlayStation 2,

e3 PS2ro **Midway** fue una de las compañías distribuidas en **España** por **Virgin** que más títulos mostró en el **E3** de este año. Éstos son los títulos que pudimos encontrar en su *stand*, además de *Mortal Kombat: DA*. *Dr. Muto*, un divertido plataformas protagonizado por un científico chiflado capaz de transformarse. *Defender*, *remake* tridimensional del clásico *shoot'em-up* galáctico. *Freaky Flyers*, un cómico título de conducción en el que tendremos que pilotar unos pequeños aviones. *Haven: Call Of The King*, creado por **Travellers Tales**, aventura que mezcla varios géneros, como plataformas 3D y la simulación de vuelo. *Legion: The Legend Of Excalibur*, *RPG* ambientado en la época épico-medieval de la famosa leyenda de la espada. *Gravity*

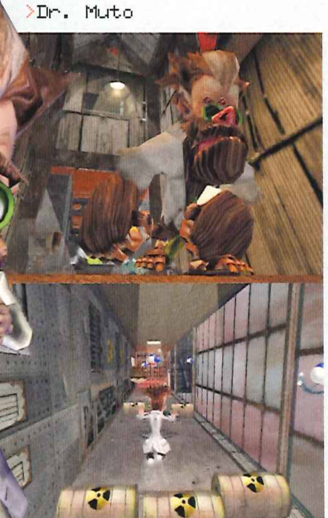
>Haven: Call Of The Kings



>Gravity Games - Bike



>Dr. Muto





>Legion: The Legend Of Excalibur



>Opinión

Midway mostró una gran variedad de géneros con títulos de gran calidad. Junto al esperado *Mortal Kombat: Deadly Alliance*, pudimos encontrar sorprendentes juegos como ***Dr. Muto***, ***Haven*** o el *remake* de ***Defender***.

Midway

en el apartado gráfico y, sobre todo, en la jugabilidad



En MK:DA seguiremos encontrando la sangre y la brutalidad de los antiguos MK.

<Cada uno de los personajes posee tres estilos de lucha>

infinitamente superior a los vistos en *MK4*. Además, a medida que tiene lugar cada uno de los combates, el sudor correrá por los cuerpos de los personajes y sus vestiduras se verán afectadas por los golpes, así como las caras de los luchadores que se mostrarán ensangrentadas si han recibido muchos impactos. Junto a los clásicos personajes de la saga (vuelven **Sub-Zero**, **Scorpion**, **Sonya**, **Raiden**, **Jax**, **Kitana**, **Shang Tsung**, **Quan Chi**, **Cyrax** y **Reptile**), encontraremos nuevos luchadores tan originales como **Blind Kenshi**, **Li Mei**, **Drahmin** o **Mavado**.



tocando casi todos los géneros más importantes

>Defender



>Freaky Flyers



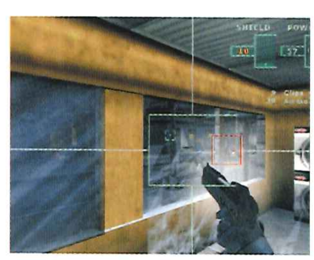
Games-Bike, con el que **Midway** se introduce en el mundo de los deportes extremos a través del *BMX Freestyle*. Como véis, **Midway** tiene preparado un suculento catálogo que abarca una buena cantidad de géneros tan mayoritarios como el *beat'em-up*, las plataformas 3D o el *RPG*.

>Robocop

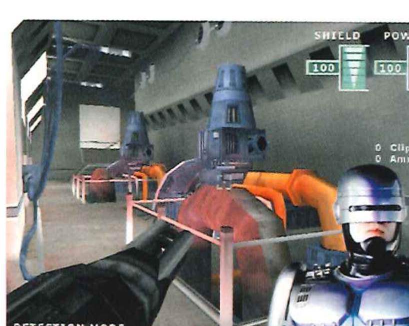
Titus

e3 PS2ro

El famoso filme de ciencia-ficción de los 80 se convierte en un impresionante *shoot'em-up* en primera persona. El título programado por **Titus** estará compuesto por 15 niveles sacados de las tres películas.



<Un shoot'em-up digno del filme protagonizado por Peter Weller>





>Opinión

La idea concebida con la versión de *Robocop 3* para **Commodore Amiga** (hace unos diez años), al fin puede llegar a plasmarse en un videojuego gracias a la potencia de los 128 *bits* de **Sony**.

Interplay

> Run Like Hell

Interplay inventa el género Horror Action

Tras más de dos años de desarrollo, al fin, la aventura *Horror Action* de **Interplay**



nos fue mostrada en el *stand* de **Virgin** con un aspecto inmejorable. Sus creadores, **Digital Mayhem**, aseguran que el desarrollo y el guión de ***RLH*** lo convierten en el único título capaz de hacer sentir al jugador tanta tensión como en un filme de terror.



>Opinión

La creación de **Digital Mayhem** promete dar un nuevo giro de tuerca al género del *Survival Horror*.

>Gungrave

Acción y espectacularidad de mano del nuevo shoot'em-up en tercera de Sega para PS2

>Otros Juegos

Sega Sports presenta sus novedades para 2003

Junto a *Shinobi* y *Gungrave*, el *stand* de **Sega** estaba gobernado por una buena cantidad de títulos deportivos que abarcaban disciplinas tan diferentes como la pesca o el baloncesto.

>NBA 2K3



>Opinión
El *arcade* de **Sega** incluía *rosters* actualizados y un apartado gráfico sublime.

>Sega Bass Fishing Duel



>Opinión
El simulador de pesca de **Sega** se actualiza con un modo para dos jugadores.

>Soccer Slam



>Opinión
El lado más *arcade* del deporte rey. Recordaba a *Soccer Brawl* de **NeoGeo**.

>Sega Sports Tennis



>Opinión
La versión **PlayStation 2** de *Virtua Tennis 2* era tan jugable como la de **Dreamcast**.





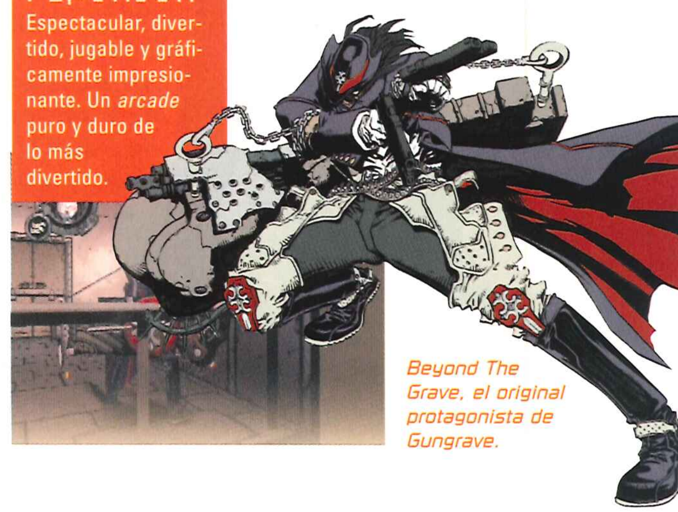
Sega explota al máximo el hardware de PS2 con Gungrave.



e3 PS2ro

Dante, protagonista de *Devil May Cry*, ha creado escuela. En el **E3** de este año pudimos ver una buena cantidad de «chulillos» blandiendo una pistola en cada mano, pero ninguno tan impresionante como el personaje de ***Gungrave***. El desarrollo *arcade* del título obliga al jugador a disparar en todo momento contra los enemigos y a hacer uso del gran ataúd que **Beyond The Grave** lleva a su espalda, golpeando con él y disparando proyectiles por uno de sus extremos. **Gungrave** promete diversión, espectáculo y muchos casquillos rebotando contra el suelo.

>Opinión
Espectacular, divertido, jugable y gráficamente impresionante. Un *arcade* puro y duro de lo más divertido.



Beyond The Grave, el original protagonista de Gungrave.

>Shinobi

El clásico de Sega renace en PS2 con un aspecto tridimensional





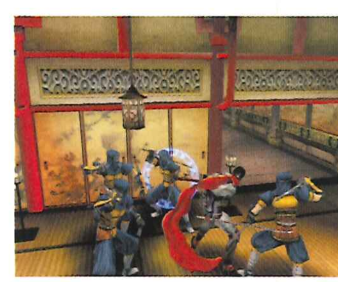
El diseño del nuevo Shinobi es más oscuro y tétrico, casi fantasmal.



e3 PS2ro

La mayor sorpresa que nos deparó el *stand* de **Sega** este año fue una versión jugable del ***Shinobi*** de **PS2**. En esta ocasión, el protagonista del título de **Sega** no sólo ha pasado a las 3D, también ha adquirido un aspecto algo más oscuro, casi fantasmal. ***Shinobi*** podría ser catalogado como un simple *arcade*, pero su desarrollo toca géneros como el *beat'em-up* o las plataformas.

>Opinión
Shinobi ha sido plasmado en un universo poligonal de un modo genial. Tanto su jugabilidad como su apartado gráfico resulta impresionante.





Si eliminamos a cierto número de enemigos en poco tiempo, su muerte se mostrará así.

>The Fellowship Of The Ring

La primera entrega de la trilogía literaria de Tolkien tiene su adaptación al videojuego



e3 PS2ro

Dejando a un lado las polémicas sobre la competencia **Vivendi/Electronic Arts** por exprimir el filón de la saga de **Tolkien**, hay que decir que la multinacional europea mostró mucho menos de su juego para **PS2** de lo que lo hizo **EA**. Tan sólo algunas imágenes de varias localizaciones, como Las Minas de Moria. Por lo que sabemos, será una aventura en tercera persona en la que encarnaremos a **Frodo**, **Aragorn** y **Gandalf** en su periplo por la Tierra Media. El hecho de no contar con la licencia del filme hace que los personajes no sean tan reconocibles, pero es algo que no tiene por qué suponer una desventaja. El juego saldrá a la venta en el último cuarto del presente año.



>Opinión
Lo peor que puede ocurrir es que se trate de una conversión desde otros sistemas cuyas versiones estaban más avanzadas.

Lo poco que hemos visto promete, aunque su inacabado aspecto no nos permite aventurar nada.

>Tribes Aerial Assault

Compite por la supremacía en la red

e3 PS2ro

Uno de los *shooters* multijugador más famoso del mundo **PC** dará el salto a **PlayStation 2** gracias al adaptador de red que se comercializará este otoño en los **Estados Unidos**. ***Tribes 2*** es un juego de disparo en primera persona por equipos, una especie de *Counterstrike* sólo que con escenarios mucho más abiertos y con la posibilidad de volar.



>Opinión
Aunque el futuro del juego on-line vía PS2 en Europa es aún incierto, juegos como este nos hacen albergar esperanzas.





>Jurassic Park

Construye un impresionante parque temático

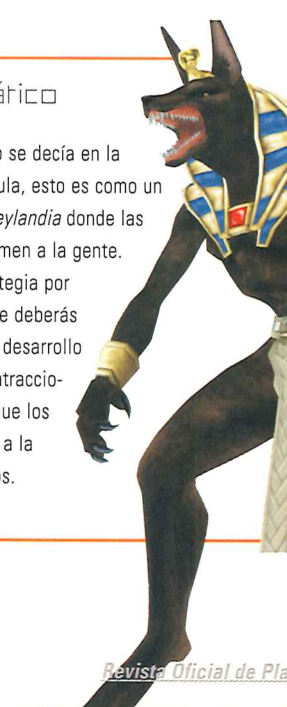


>Opinión
Un juego de estrategia para **PS2** siempre es buena noticia. Habrá que esperar que el control esté bien adaptado.



e3 PS2ro

Como se decía en la película, esto es como un *Disneylandia* donde las atracciones se comen a la gente. Un título de estrategia por misiones en el que deberás hacerte cargo del desarrollo de un parque de atracciones «vivo», para que los visitantes acudan a la isla y salgan ilesos.



>Otros Juegos

Licencias cinematográficas y plataformas

El que puede, puede. Quizá no produzca los mejores juegos, pero el poderío económico de **Vivendi** le permite hacerse con algunas de las licencias más apetecibles y conocidas.

>The Thing



>Opinión
Uno de los títulos más atractivos por su escalofriante ambientación.

>Spyro: Enter the Dragonfly



>Opinión
Esperemos que hayan aprendido de sus errores tras el último *Crash*.

>Malice: Kat's Tale



>Opinión
Por el tiempo que se lleva hablando de este juego, el resultado tiene que ser bueno.

>The Scorpion King

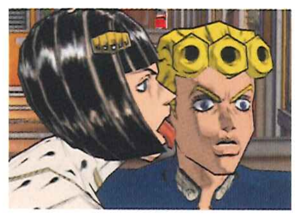


>Opinión
Pese a su poco original planteamiento, seguro que supera a la película.

>Jojo's Bizarre Adventure

El protagonista del manga de Hirohiko Araki en una aventura «diferente»





Los gráficos reproducian fielmente toda la estética del cómic en el que se basa el juego.

e3 PS2ro

Basado en una de las series con más éxito en **Japón**, **Jojo** abandona el género de la lucha uno contra uno de anteriores entregas y se lanza a una aventura tan difícilmente clasificable como los protagonistas de la misma. Usando la técnica *cell-shading* para crear todos los entornos y los personajes del juego, **Capcom** ha construido un juego con grandes dosis de acción, en el que nuestra habilidad principal será la de «Stand». Gracias a ella, podremos relacionarnos con los demás personajes del universo de **Jojo**, combatir con ellos e involucrarnos en situaciones de lo más delirante. Los que conozcan la serie sabrán en qué consiste esta opción. Cada uno de los protagonistas cuenta con su propio «Stand» al que invocar.

>Opinión

En el *show* provocó, sobre todo, extrañeza ante lo delirante de su mecánica. Habrá que esperar.

>Otros Juegos

Nuevos capítulos de sus sagas más famosas

Aparte de la sorpresa de *Red Dead Revolver*, una especie de *MGS* en el Oeste americano, **Capcom** se centró en continuar sus series más emblemáticas.

>Breath Of Fire V



>Opinión

Una revolución en la saga de rol más clásica.

>Clock Tower 3



>Opinión

Tan sólo vimos un escalofriante CG de introducción.

>Dino Stalker



>Opinión

La tercera entrega de *Gun Survivor*, ahora con *dinos*.

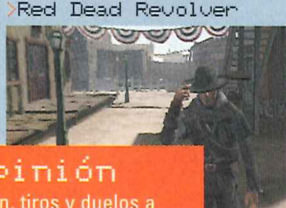
>Onimusha 2



>Opinión

Un nuevo protagonista para esta aventura de acción.

>Red Dead Revolver



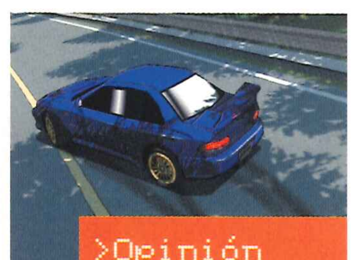
>Opinión

Acción, tiros y duelos a caballo en el salvaje Oeste.

>Auto Modellista

Cell-shading en un juego de conducción con sabor arcade





>Opinión

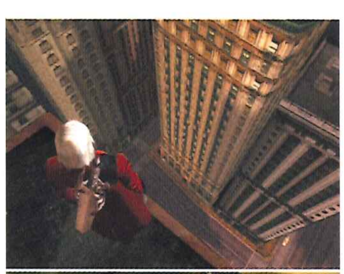
La versión presentada en la feria, con mueble incluido, dejó satisfechos a los *fans* de la adrenalina.

e3 PS2ro

A pesar de contar con licencias oficiales de marcas tan conocidas como *Mazda, Honda* o *Toyota*, ***Auto Modellista*** no se decanta por un estilo fotorrealista a lo *GT*. La tecnología **Artistoon** ha sido utilizada para dar forma a un juego donde lo más importante es la jugabilidad y la posibilidad de «customizar» tu vehículo. Podrás realizar diseños únicos y crear un coche completamente adaptado a tus gustos. Este invierno estará a la venta en todo el mundo.

>Devil May Cry 2

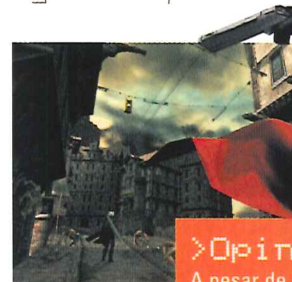
Un nuevo thriller gótico protagonizado por Dante





e3 PS2ro

Uno de los mayores éxitos de la corta historia de **PS2** ya tiene continuación. Esta vez **Dante** estará acompañado de una heroína aún desconocida y sus andanzas tendrán como escenario una ciudad dividida en dos grandes zonas, con claras reminiscencias de algunas capitales europeas. Nuevos movimientos, armas y la misma acción.





>Opinión

A pesar de encontrarse en un estado muy poco avanzado de desarrollo, todo apunta a que esta segunda entrega superará a su predecesora.


PlayStation®2
SÓLO CUENTAS CON TU PISTOLA
EG
ENDGAME™
G-con2
NO RECOMENDADO
PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe
+18
ENDGAME © 2002 Empire Interactive Europe Limited. Game concept and creation by Cunning Developments.
Empire is a registered trademark, ENDGAME and the E logo are trademarks of Empire Interactive Europe Limited. All rights reserved.
G-con™2 & © 2000 Namco Ltd., G-Con45™ & © 1996 Namco Ltd., All Rights Reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
PLANETA DeAGOSTINI
Interactive
EMPIRE INTERACTIVE

>Turok Evolution

El regreso del cazador de dinosaurios viene cargado de novedades





Los entornos del juego se han creado desarrollando un motor gráfico totalmente nuevo.

e3 PS2ro

Los estudios de **Acclaim** en **Austin** se encuentran dando los últimos retoques para que ***Turok Evolution*** esté listo el próximo septiembre, fecha de su lanzamiento. Se trata de una precuela de los anteriores *Turok*. El protagonista es **Tal Set** y tendrá que utilizar sus dotes de infiltración y camuflaje, además de su habilidad con las armas. El juego estará dividido en fases al más puro estilo *shooter* en primera persona y otras de vuelo a lomos de un Pteranodon. El apartado gráfico recreará fielmente escenarios que van desde la selva más frondosa a complejas instalaciones enemigas. Treinta enemigos diferentes y el mismo número de armas para acabar con ellos. Además, incluirá un modo Multijugador para cuatro participantes.

>Opinión
La versión **PS2** no estaba muy avanzada y el aspecto no era muy brillante, pero esperamos que cumpla las expectativas.

>Otros Juegos

Deportes extremos y «alternativos»

El resto de lanzamientos de **Acclaim** para **PS2** se caracterizan por ser secuelas de algunos de sus éxitos en el campo de los simuladores de las más diversas disciplinas. De la teatralidad del *Wrestling* a las carreras de *Quads*.

>Legends Of Wrestling 2



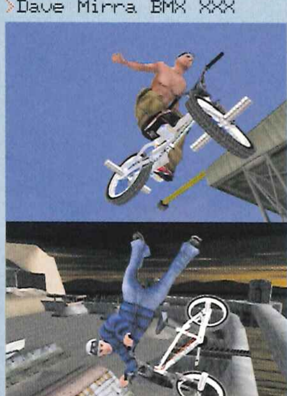
>Opinión
Las viejas leyendas como **Hulk Hogan** constituyen su mayor atractivo.

>ATV Quad Power Racing 2



>Opinión
Una disciplina poco explotada, esta vez con pilotos y espónsor reales.

>Dave Mirra BMX XXX



>Opinión
Una apuesta diferente. El humor absurdo y las bicicletas se dan la mano.

>Burnout 2

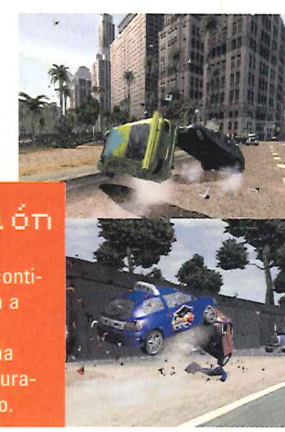
Vuelven las carreras más salvajes a PlayStation 2.

e3 PS2ro

Con el subtítulo de *Point Of Impact*, esta secuela nos ofrece, según nos dijeron los desarrolladores de **Criterion**, todo lo que no pudieron incluir en el juego original. Escenarios más vivos, amplios y con mayor profundidad (32 recorridos diferentes), nuevos modos de juego (persecuciones policiales, escuela de conducción) y, sobre todo, unos choques mucho más realistas a la vez que espectaculares. Este otoño saldrá a la venta.



Habrá varios tipos de coche, entre ellos los «Custom».



>Opinión
Si te gustó *Burnout*, su continuación te va a impresionar. Además, se ha alargado la duración del juego.

>Vexx

Un nuevo superhéroe se apunta a las plataformas

e3 PS2ro

Uniéndose a la tendencia general de crear juegos de plataformas en 3D protagonizados por personajes carismáticos, este próximo octubre **Acclaim** lanzará ***Vexx***, un *arcade* que pretende consolidar a su «mascota». Entornos en 3D que combinan del día a la noche, habilidades mútiples para el pequeño protagonista y un desarrollo de lo más clásico que nos obligará a recorrer a fondo cada uno de los 18 niveles.



>Opinión
No dudamos de que será un buen juego, pero desde luego no romperá moldes en absoluto.

>Colin McRae Rally 3

Codemasters

El simulador de rallys más purista acelera en PS2



e3 PS2ro La tercera entrega del juego de rallys apadrinado por uno de los «cracks» de este deporte propone una experiencia de inmersión absoluta en esta disciplina. Como parte del equipo **Ford**, sentirás toda la presión que conlleva el hecho de tener que demostrar tus aptitudes tramo a tramo. Fue uno de los juegos de conducción que se esperaban con más expectación en el *show*, y no defraudó a nadie. A pesar de contar con rivales de gran altura (como *V-Rally 3* o *WRC 2*), no hay duda de que triunfará.

El conocido Ford Focus es el protagonista del título.



>Opinión

Gráficamente era superior a todo lo visto en este género. El estilo de control y la jugabilidad se mantienen casi intactos.

>Club Football

e3 PS2ro **Codemasters** prepara una nueva saga de simuladores balompédicos basados en 15 de los clubes de fútbol más importantes de **Europa**, entre ellos el F.C. Barcelona. Su fecha de aparición, el próximo noviembre.





>TOCA Race Driver

La conducción más exigente

Los coches reales de competición se unen a un argumento sorprendente para dar forma a un juego que se desmarca de sus rivales.



>Opinión

La experiencia de los anteriores *TOCA* con un motor gráfico espectacular.

>Ghost Master

Empire

Asusta a todo el vecindario

e3 PS2ro Sus creadores, **Sick Puppies**, lo definen como un cruce entre *Los Sims* y *Dungeon Keeper*. Nuestro objetivo en este juego de estrategia que aparecerá antes de fin de año será asustar a los inquilinos de varias viviendas. Con ello lograremos que realicen ciertas misiones para nosotros, ya que los fantasmas son, lógicamente, incorpóreos.



>Opinión

Ante la escasez de juegos de este tipo para **PS2**, esta propuesta puede ser interesante si logran adaptarla a la consola.



>Antz Extreme Racing

Bala, Z y compañía se pasan a las carreras alocadas

Basado en la película de animación de **Dreamworks**, este verano verá la luz un juego de carreras *arcade* a bordo de animales, artefactos mecánicos e incluso a pie.





>Opinión

No va a suponer un hito en el género, pero al menos nos hará pasar un rato divertido.

>Otros Juegos

>Total Inmersion Racing

e3 PS2ro El Equipo de programación **Razorworks** se encuentra desarrollando para **Empire** un simulador de conducción en toda regla. Según sea tu estilo a la hora de conducir, así será el comportamiento de los rivales.



>Starsky y Hutch

e3 PS2ro El próximo año se estrenará un filme basado en la serie de los años 70, y **Empire** ya se encuentra en pleno desarrollo del juego. Será una especie de *Driver*, aunque con grandes dosis de acción.



>Big Mutha Truckers

e3 PS2ro Tomando como punto de partida *18 Wheeler* de **Sega** (aunque con un desarrollo más complejo y largo), **Eutechnyx** ha creado un *arcade* de conducción de camiones de lo más llamativo. Todo el mundillo de los camioneros ha sido reproducido con gran sentido del humor.



Activision

>Tony Hawk's Pro Skater 4

El rey del Skate preside la lista de lanzamientos presentada por Activision en el E3 de este año

e3 PS2ro

La saga de *skate* que ha servido de inspiración a casi todos los títulos basados en el deporte extremo llega a su cuarta entrega. **Neversoft** ha utilizado un motor gráfico similar al de la primera entrega (ligeramente superior) y se ha concentrado en mejorar y modificar algunos aspectos de su desarrollo y jugabilidad. Así pues, en ***Tony Hawk 4*** el reloj ha desaparecido, por lo que ahora podremos campar por los escenarios a nuestras anchas hasta que nos sea encomendado un objetivo. Los escenarios, mucho más grandes que los de *THPS3*, poseen una buena cantidad de NPC, con los que tendremos que interactuar para realizar los objetivos que nos sugieran. Más personajes, más movimientos... más *Tony Hawk*.







>Opinión
Tras mejorar el apartado gráfico con *TH3*, **Neversoft** hace muy bien apostando por un nuevo desarrollo en el juego.

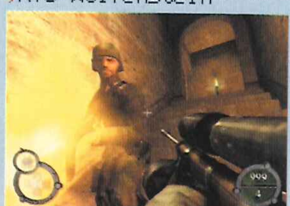
<El mejor simulador de Skateboard vuelve a PS2 con muchas novedades jugables>

>Otros Juegos

Sorpresas en el E3

Activision sorprendió a propios y extraños con la conversión de *Return To Castle Wolfenstein* para **PS2**. *True Crime* fue otro de los títulos que dejaron boquiabiertos a los asistentes al E3.

>RTC Wolfenstein



>True Crime: Streets Of L.A.



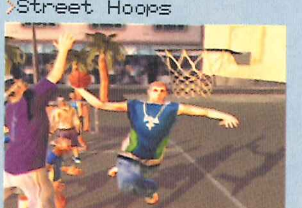
>Wolverine's Revenge



>X-Men: Next Dimension



>Street Hoops



>Opinión
Lo más impresionante fue *True Crime*, una especie de versión de L.A. del famoso *The Getaway*.

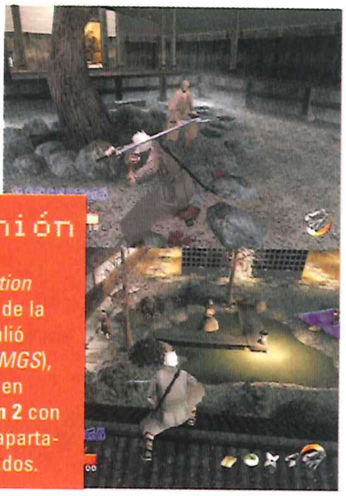
>Tenchu 3: Wrath Of Heaven



El motor gráfico de Tenchu 3 posee impresionantes efectos de iluminación y climáticos.

e3 PS2ro

La saga de *Sony Music* al fin llega a los 128 *bits* de **Sony**. Este nuevo *Tenchu*, además de poseer un apartado gráfico infinitamente superior al de las anteriores entregas, posee varios elementos añadidos a su jugabilidad, como la posibilidad de robar las armas a los enemigos, un nuevo y perfeccionado sistema de lucha, una buena cantidad de armas y artilugios nuevos y más opciones para el modo multijugador. Su BGM está compuesta por **N. Asakura**.



>Opinión
El primer *Stealth/Action Adventure* de la historia (salió antes que *MGS*), reaparece en **PlayStation 2** con todos sus apartados mejorados.

>Blade 2

e3 PS2ro

Superando en todos los apartados a la catastrófica primera entrega, ***Blade 2*** mezcla aventura, *beat'em-up* y *shooter* en una adaptación fiel al filme, cuyo guión parecía haber sido concebido para un videojuego. Por extraño que parezca, una licencia fílmica bien aprovechada.





>Opinión
Tras haber jugado al primer *Blade*, esta segunda entrega es toda una explosión de jugabilidad, espectacularidad y buenos gráficos.

>Tomb Raider: The Angel Of Darkness

Eidos

La fémina más famosa del mundo lúdico regresa en un título capaz de evolucionar el género



e3 PS2ro

Eidos resucita su sagrado icono y crea el primer *Tomb Raider* basado en el *hardware* de **PlayStation 2**. En esta ocasión, **Lara Croft** adoptará un aspecto más oscuro, más tétrico. La saga ha vuelto a sus orígenes para mostrarnos un mundo mucho más tenebroso. Al fin, el apartado jugable (casi intacto desde la aparición del primer *Tomb Raider*) se ha visto mejorado con una buena cantidad de elementos *Stealth*, al más puro estilo *Metal Gear Solid*. Como se puede comprobar por las pantallas, el motor gráfico de ***Tomb Raider: The Angel Of Darkness*** muestra un aspecto más detallado y espectacular.

<El factor Stealth jugará un papel importantísimo en esta entrega>









>Opinión

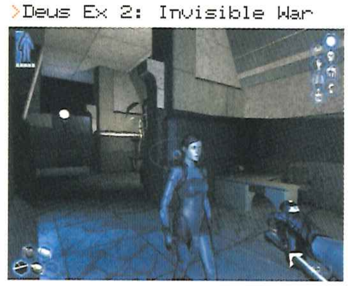
Al fin, la famosa saga de **Lara** abarca nuevas variantes en su género, cumpliendo las expectativas de muchos jugadores, no sólo las de los aficionados a las anteriores entregas de *Tomb Raider*. Una revolución que era necesaria.

>Otros Juegos

e3 PS2ro

El stand de **Eidos** estaba repleto de sorpresas. Quizá la más agradable fue *TimeSplitters 2*, secuela del mediocre título creado por **New Radical**, que en esta ocasión lo tiene todo para convertirse en uno de los mejores *shoot'em-up* 3D en primera persona creado para **PlayStation 2**. Tanto *Hitman 2* como la segunda parte de *Deus Ex*, cuyo apartado gráfico poseía unos efectos de iluminación nunca vistos, están siendo convertidos de su versión originaria, **PC**, a los 128 *bits* de **Sony**. **Fresh Games**, el sello de **Eidos** encargado de distribuir en **EE.UU.** y **Europa** los mejores y más extraños títulos japoneses, traerá hasta nosotros la secuela de *Legend Of Legaia*.

>Deus Ex 2: Invisible War



>TimeSplitters 2



>Hitman 2: Silent Assassin



>Legaia 2: Duel Saga



>Opinión

TimeSplitters 2 fue sin duda la sorpresa en el *stand* de **Eidos**. El motor gráfico de *Deus Ex 2* presenta impresionantes rutinas y efectos nunca vistos.

Crave

> The Lost

Crave te envía al infierno con su nuevo juego

Ponte en la piel de **Amanda**, que con el objetivo de recuperar el alma de su hija fallecida, deberá adentrarse en el mismísimo infierno.



>Opinión

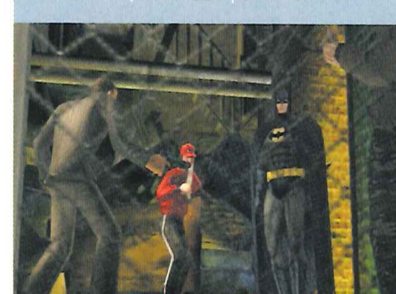
El aspecto de filme de terror de ***The Lost*** y su argumento, nos dan ganas de jugar ya hasta completarlo.

Kemco

> Batman: Dark Tomorrow

Aventura de Batman con sabor nipón

Basado en un guión de **Kenji Terada** (*FF, FFII*), ***BDT*** te obligará a entrar en *Arkham Asylum* para rescatar al comisionado, internado por error.



>Opinión

Tanto su guión como su programación provienen del país del sol naciente. Todo un aliciente para jugarlo.

THQ

>Red Faction 2

THQ presentó en el E3 de este año un catálogo de títulos de calidad para un público más adulto

>Otros Juegos

Calidad en ascenso

Además de los tres títulos de la derecha, THQ completó su catálogo en el E3 con sus habituales citas con el público infantil y alguna otra incursión en otros géneros con MX SuperFly.

>Jimmy Neutron



>MX SuperFly



>Scooby Doo! Night of 100...



>SpongeBob SquarePants



>Tetris Worlds



>Opinión

Con títulos como estos, THQ deja muy atrás su pasado mediocre en las consolas de 32 bits.

e3 PS2ro

El primer shoot'em-up 3D con tecnología Geo-Mod de la historia de los videojuegos se actualiza con una impresionante segunda entrega. En esta ocasión, dicha tecnología jugará un papel decisivo en la resolución de puzzles y en el avance por los escenarios, no se limitará a ocultar items tras determinados muros. El título

<El sistema Geo-Mod será decisivo para avanzar>

de Volition posee un apartado gráfico muy superior al de la primera entrega y la inteligencia artificial tanto de nuestros oponentes como de nuestros aliados ha sido mejorada. Al igual que en el primer Red Faction, podremos hacer uso de diferentes vehículos. En el E3 solo se mostró el modo para un jugador, pero Volition confirmó que el multiplayer para cuatro jugadores está en pleno desarrollo.

En RF2 podremos utilizar las armas a modo de "Akimbo".







>Alter Echo





e3 PS2ro

Los creadores de la saga Descent, ahora adquiridos como grupo de programación por THQ, se atreven con una aventura que mezcla plataformas, stealth y disparos. El argumento de Alter Echo nos pondrá en la piel de Nevin, el cual tendrá que librar a la humanidad de una extraña forma de vida llamada Plast, maligna sustancia con vida propia capaz de transformarse en cualquier cosa y de manipular el tiempo. Nevin podrá hacer uso del Plast, material del que está hecho su traje Polysuit, capaz de transformarse para darle unas características Stealth, de combate cuerpo a cuerpo o de combate con armas de fuego. Sus efectos de morphing en tiempo real son de los mejores que hemos visto.

Su motor gráfico le da un aire onírico.

>Opinión

La experiencia de Outrage en el terreno de las 3D asegura su calidad gráfica, mientras que su original desarrollo promete una jugabilidad de lo más completa.

>Evil Dead: A Fistfull Of Broomstick

e3 PS2ro

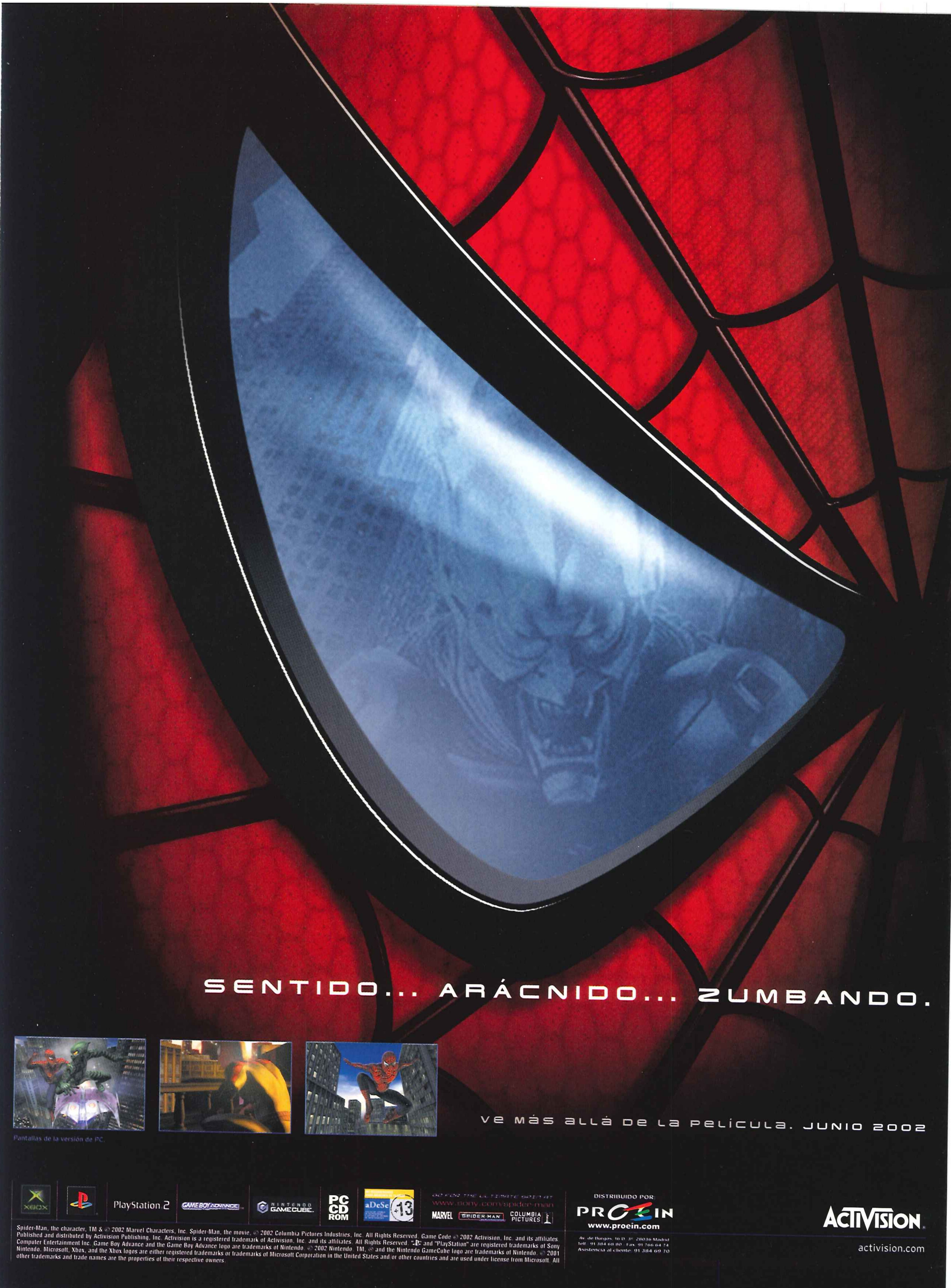
Acción, humor y terror se dan cita una vez más en el título protagonizado por Bruce Campbell, al que pudimos ver en el stand de THQ firmando autógrafos. El título ha dejado un poco de lado el desarrollo aventurero y se concentra sobre todo en la acción más trepidante.





>Opinión

Como fans de la saga cinematográfica, tan solo esperamos que el precario control de la primera entrega haya sido mejorado.


SENTIDO... ARÁCNIDO... ZUMBANDO.
Pantallas de la versión de PC.
ve más allá de la película. JUNIO 2002
XBOX
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO GAMECUBE
PC CD ROM
aDeSe +13
www.sony.com/spider-man
MARVEL
SPIDER-MAN
COLUMBIA PICTURES
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 · Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
ACTIVISION
activision.com

>Battle Engine Aquila

Un shooter en primera persona apocalíptico



e3 PS2ro

Haciendo gala de un argumento no demasiado imaginativo, el juego de **Lost Toys** para **Infogrames** nos presenta un mundo devastado por los cambios climáticos, en el que las naciones que han sobrevivido constiyuyen un archipiélago de pequeñas islas. La lucha por conquistar la tierra firme da como resultado una contienda entre las potencias. El héroe, **Hawk**, será el encargado de manejar el artefacto que da nombre al juego. Se trata de un tanque ultra moderno que puede desplazarse tanto por tierra como por el aire y que contará, como es lógico, con el armamento más devastador del planeta. Una especie de juego de mechas, aunque con mucha más libertad y facilidad a la hora del manejo. En otoño estará disponible para tu consola.

<La versión para PS2 se encuentra muy poco avanzada>

>Opinión
Aunque en la feria apenas se suministró información sobre la versión **PS2**, parece interesante.

>Otros Juegos

Las grandes licencias, protagonistas del show

Aparte del esperadísimo *Stuntman* (del que tenéis más información en el reportaje de este mes), **Infogrames** se centró en convertir series o películas de gran éxito.

>Men In Black 2: Alien Escape



>Opinión
Un divertido *shooter* en tercera persona que no asombrará por su apartado técnico.

>Monopoly Party



>Opinión
El clásico juego de tablero llega a **PS2**.

>Stuntman



>Opinión
Un juego espectacular creado por los responsables de la aclamada saga *Driver*.

>Superman: Shadow Of Apokolips



>Opinión
Un *arcade* basado en la reciente serie de animación.

>Dungeons & Dragons Heroes

La gran saga de rol se adapta a las consolas





>Opinión
Junto con *Stuntman*, era la gran estrella del *stand* de **Infogrames**. Méritos no le faltan para triunfar.

e3 PS2ro

Al igual que muchos otros de los títulos distribuidos por **Infogrames**, en la feria no hubo presencia alguna de la versión **PS2**, aunque tenemos la confirmación de que se encuentra en pleno desarrollo. Una idea muy parecida a la que utilizó la saga *Baldur's Gate* al pasar a **PS2** ha sido utilizada para este juego. Se ha dado más protagonismo al elemento *arcade* para crear un *action RPG* en el que podrán cooperar hasta cuatro jugadores simultáneamente.

>Terminator: Dawn of Fate

La precuela de la saga cinematográfica



e3 PS2ro

Ambientada en un futuro apocalíptico, más concretamente en 2027, podremos manejar a **Kyle Reese** y a otros dos personajes mientras evitamos el triunfo global de *SkyNet*. Será un juego de acción en tercera persona donde nos veremos las caras con los engendros de *Cyberdyne*, algunos de ellos creados para este título. Este próximo otoño nos llegará de la mano de **Paradigm**, creadores de *Spy Hunter*.

La historia se desarrolla antes de los acontecimientos de Terminator.



>Opinión
Aunque el reto de trasladar a una consola el universo de *Terminator* es muy grande, esperamos que el juego destile tanta acción como los filmes.





Virgin incrementa su línea White Label. Encontrarás juegos como: Lotus challenge, con el que podrás descubrir el apasionante mundo de los coches Lotus; Army men Green Rogue, lidera tu batallón y consigue tu objetivo en el menor tiempo posible; Operation Winback, en el que necesitarás toda tu cautela, astucia e ingenio para sobrevivir a la amenaza terrorista; Army men Blade´s Revenge, te pondrás en la piel del capitán Blade al mando de un helicóptero; Spy Hunter, el antiguo arcade remodelado para que puedas disfrutar del interceptor G-6155, el cual se transforma en coche, lancha, moto y moto de agua.

Una vez más la línea White Label te ofrece diversión y calidad con un coste mínimo.

¿Qué más puedes pedir?

www.Virgin.es

Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60

Virgin INTERACTIVE

Squaresoft

>Kingdom Hearts

El nuevo clásico de Squaresoft se presentó con los textos en inglés por primera vez

>Final Fantasy XI

El juego On-line se hace realidad en EE.UU.

Con el anuncio oficial del lanzamiento del adaptador de red para **PS2** antes de final de año en Norteamérica, este juego se ve más cerca que nunca.





>Opinión

Aunque aún no tiene fecha de salida ni siquiera en EE.UU, puede convertirse en el baluarte del juego en red.

e3 PS2ro

Por fin, tras pasar varias horas al lado de esta maravilla sin entender nada de lo que los protagonistas decían, pudimos jugar a una versión traducida al inglés en la presentación previa al **E3** de **Sony**. El juego será lanzado al mercado norteamericano este próximo otoño, aunque por lo que vimos en esta presentación esta demora en la fecha de lanzamiento se debe más a una estrategia comercial que a razones de tardanza en la localización. El juego sigue siendo tan impresionante como la versión japonesa. Los personajes clásicos de **Disney** y los nuevos creados por **Squaresoft** para la ocasión se complementan perfectamente en un *Action RPG* clásico, muy en la línea de *Zelda*. Esperemos que antes de final de año podamos tenerlo en nuestras manos totalmente traducido a nuestro idioma.

<Al fin pudimos enterarnos del magnífico argumento que encierra el juego>









>Opinión

La gran promesa de **Square** para este año. Además, su público objetivo es más amplio que con la saga *Final Fantasy*. Esperamos que la versión PAL esté a la altura.

Namco

>Tekken 4

El rey de la lucha [con permiso de VF4] llegará a PS2 el próximo otoño







e3 PS2ro

Mientras que los americanos lo tendrán en las tiendas el próximo mes de septiembre, los usuarios europeos tendremos que esperar algo más para poder disfrutar de la siguiente entrega de este gran juego de lucha. Compitiendo a brazo partido contra *Virtua Fighter 4* en Japón (batalla de la que salió victorioso el título de **Sega**, todo hay que decirlo), ***Tekken 4*** presenta un puñado de personajes nuevos y una remodelación total del apartado gráfico.

>Opinión

Sin duda alguna, se convertirá en el favorito de los *freaks* de la lucha, aunque la mecánica permanece invariable, el apartado técnico ha mejorado mucho.

>Otros Juegos

>Pac Man World 2

e3 PS2ro El personaje con más solera de la historia de los videojuegos vuelve para protagonizar su primer plataformas en **PS2**. Diversión sin muchas pretensiones y un apartado gráfico algo discreto.



>Ninja Assault 3

e3 PS2ro De nuevo **Namco** presenta un juego para la *G-Con 2*, pistola de su invención. Esta vez los ninjas, samurais y demás personajes del japón feudal son los protagonistas absolutos.



>Downhill Racer

e3 PS2ro **Namco** se apunta a la moda de los deportes extremos y presenta un *arcade* en el que se dan cita varias disciplinas diferentes, como el *snowboard* y el esquí alpino. Su sencillo control lo hace apto para todos los públicos.



>Varias compañías

Varios

Por último cabe destacar otros títulos prometedores de compañías no tan conocidas

MICROIDS

>White Fear

La compañía gala presentó en su *stand* un juego de acción en tercera persona en la línea de **Drakan**, en el que el protagonista podía manejar a los elementos de la naturaleza para vencer a los enemigos.



MICROIDS

>Ben-Hur

Las carreras de cuádrigas y los gladiadores de la **Roma** imperial están de moda. Un *arcade* de conducción en el que manejamos uno de estos inestables vehículos mientras acabamos con los rivales.



WANADOO

>Pro Beach Soccer

Los desarrolladores franceses de **Wanadoo** han creado un *arcade* deportivo basado en el cada vez más popular *beach soccer.* Jugabilidad en estado puro y posee un control de lo más asequible.



MAJESCO

>Blood Rayne

Uno de los títulos más llamativos de la feria. Una heroína mitad vampiro mitad humana debe acabar con la amenaza del ejército Nazi. Mucha acción y sangre a raudales en una aventura muy atractiva.



WORKING DESIGNS

>Growlanser II & III

De nuevo, estos genios traen a Occidente una joya hasta ahora inédita, además en una edición de lujo, como ellos acostumbran. Se trata de un *RPG* con combates en tiempo real creado por **Atlus**.



ENCORE

>Dragon's Lair 3D

El clásico del **Laser Disc** vuelve a la carga, aunque esta nueva entrega para **PlayStation 2** sólo conserva la ambientación. El estilo de juego ha cambiado para convertirse en una aventura en 3ª persona.



ENIX

>Star Ocean 3: Till the End Of Time

La gran saga de *RPG* de **Enix** llega a **PS2** con un espectacular capítulo que promete hacer competencia al mismísimo *Final Fantasy X*. En **Estados Unidos** será lanzado antes de final de este año.

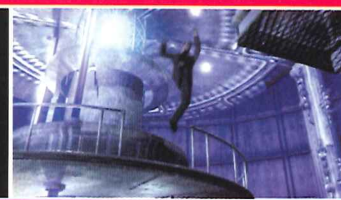
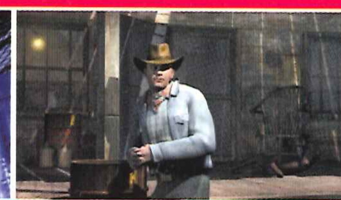
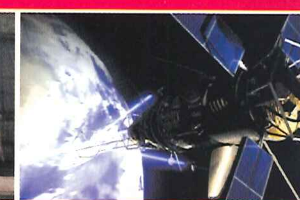


BAM!

>Reign Of Fire

Basado en una película de inminente estreno, este juego nos sumerge en la lucha entre lo que queda de humanidad y la opresión que lleva a cabo una raza de dragones surgida de las profundidades.



Stuntman
Velocidad y espectáculo

por << R. Dreamer >>

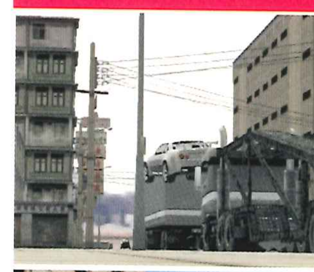







DE GIRA MUNDIAL

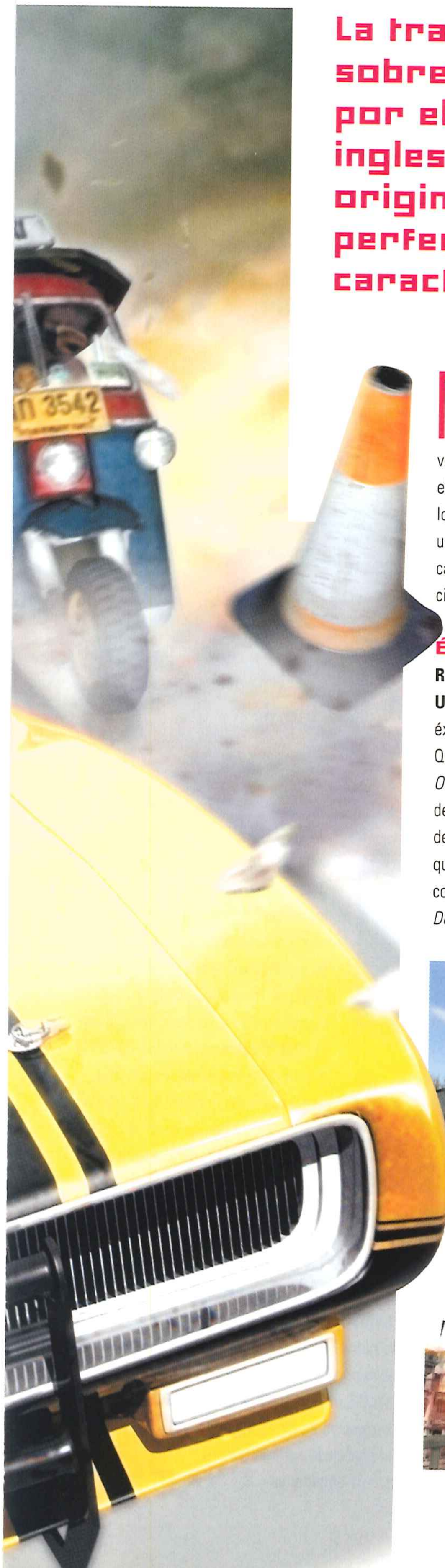
El protagonista inicia su carrera como especialista en producciones de bajo presupuesto, donde se le exigirá realizar pruebas de escasa dificultad. De esta forma, el jugador se irá acostumbrando a





manejar los diferentes vehículos hasta conseguir ejecutar increíbles acrobacias y conseguir mejores contratos. Así llegará a doblar a las grandes estrellas cinematográficas del momento en lugares como **Londres, Bangkok, Mónaco, Lousiana** o **Egipto** a lo largo de la aventura.

La trayectoria de Reflections va sobre ruedas. En su última apuesta por el mundo del motor, la compañía inglesa presenta un título donde la originalidad se conjuga a la perfección con la jugabilidad que ha caracterizado sus producciones.



Nunca hasta ahora una compañía se había atrevido a tratar al género de conducción como en este juego. **Reflections** ha vuelto a dar un giro inesperado y, mientras todo el mundo esperaba la tercera entrega de *Driver*, los chicos de **Newcastle** han preferido hacer un alto en el camino e introducirse en el intrincado y fantástico mundo de los especialistas de cine con un extraordinario título: ***Stuntman***.

Éxito sobre ruedas

Reflections, con base en el norte del **Reino Unido**, ha desarrollado una carrera donde los éxitos han ido sucediéndose desde sus inicios. Quedan ya lejanos los tiempos en que *Shadow Of The Beast* para **Amiga** les elevara al panteón de la fama, sobre todo teniendo en cuenta que después no volverían a remontar el vuelo hasta que se pasaron definitivamente al género de conducción. Con las dos entregas de *Destruction Derby* para **PSone** dejaron muy claras sus intenciones. Pero el gran zarpazo lo dieron con *Driver*, que les sirvió para demostrar lo que eran capaces de hacer con una máquina de 32 *bits*. Quizá *Driver 2* fue un proyecto demasiado ambicioso para **PSone**, pero aún así dejó satisfechas las expectativas de los seguidores de la saga. Ahora, y por fin, **Martin Edmonson** y su grupo de desarrollo dan el salto definitivo a las consolas de nueva generación, con un título que se ha convertido en uno de los juegos más esperados de este año para **PlayStation 2**.




El especialista

Stuntman sorprende por su apartado gráfico, impecable. Y por supuesto, por el dominio que tiene la compañía para representar de forma fidedigna el comportamiento de los coches, que ha quedado plasmado en cada uno de los vehículos del juego. De ahí viene su predilección por los modelos americanos, que les permiten ofrecer un grado de realismo y una espectacularidad increíble. Pero **Reflections** ya nos tiene acostumbrados a una elaboración técnica exquisita, siendo unos maniáticos del detalle. Han llegado a tal punto que para ***Stuntman*** han contado con la colaboración de **Vic Armstrong**, reconocido especialista de **Hollywood**, ganador de un Oscar. La experiencia y conocimientos de sus 36 años de trabajo, con películas como *Terminator* o la trilogía de *Indiana Jones* a sus espaldas, han aportado su granito de arena en ***Stuntman***. Incluso se reproduce una entrevista con él en el DVD de extras que viene con el juego. Sin duda, esta colaboración ha contribuido en parte a que ***Stuntman*** se desmarque del estilo que **Reflections** venía explotando en produc- →



Carátulas ficticias de las películas en las que participa el protagonista en el juego.



En esta instantánea podemos contemplar al grupo desarrollador que ha dado vida a Stuntman, con la ciudad de Newcastle al fondo.

‹Un concepto original para un género clásico›

ciones anteriores. El juego se encuentra dividido en dos modalidades principales. Sin duda, la más destacable y el corazón de este título es el modo Historia, que nos pone bajo la piel de un especialista en escenas de conducción desde que comienza su carrera en pequeñas producciones hasta que llega a doblar a las grandes estrellas de **Hollywood**. La segunda modalidad ha sido concebida como un elemento de pura diversión basado en los espectáculos que los amantes del peligro al volante realizan en recintos cerrados con público.



Unos 30 vehículos diferentes, abarcando desde taxis de tres ruedas tailandeses a motos de nieve, estarán a disposición del jugador en Stuntman.

ACROBACIAS AL VOLANTE

Además del modo principal de juego, ***Stuntman*** cuenta con una modalidad llamada Arena. Concebida como puro espectáculo, el jugador tendrá la oportunidad de demostrar sus habilidades en un recinto realizando todo tipo de locuras imaginables. Destrozar vehículos con un *Monster Truck*, saltar sobre una fila interminable de autobuses o estamparse de la forma más espectacular son algunas de las pruebas de *Stunt Arena*.





Una profesión peligrosa

Llegar a ser un reconocido especialista no será un camino de rosas. Al inicio de cada nivel una secuencia nos mostrará el tipo de película en la que vamos a participar. Abarcando largometrajes tan dispares como *Lock & Stock*, pasando por una de aventuras a lo *Indiana Jones*, hasta una imitación de **James Bond**. Todos representados a lo largo de seis localizaciones diferentes: **Londres**, **Bangkok**, **Lousiana**, **Egipto**, **Los Alpes** y **Mónaco**. En cada prueba, seremos instruidos por el director que explicará exhaustivamente como se va a desarrollar la escena. Después, tendremos que seguir sus indicaciones al pie de la letra, aunque también hay una serie de iconos para señalar el tipo de acción que debemos realizar y el lugar exacto donde debemos hacerlo. Por ejemplo, hacer un giro de 180 grados o chocar lateralmente contra un camión mientras tomamos una curva, así hasta completar todas las pruebas y pasar a la siguiente escena.

De todas formas, si alguna fase ha puesto a prueba nuestra paciencia, siempre nos queda el consuelo de hacer el loco en *Stunt Arena*, cuyos niveles aparecerán entre película y película. En esta modalidad se nos ofrece la posibilidad de ejecutar todo tipo de acrobacias en un recinto cerrado sin ningún objetivo a largo plazo, aquí lo que cuenta es la diversión. Haciendo uso de diferentes elementos, como explosivos, rampas y otros vehículos, podremos diseñar un espectáculo a nuestra medida para que el público ruja en

EN EL RODAJE

Cuando comenzamos a rodar una escena tendremos que permanecer atentos a los símbolos que hay en el camino. Pues éstos determinarán una acción a realizar. Chocar, saltar, llevarse por delante





algo, etc. Además, el director también nos dará algunas indicaciones. Pero tenemos un tiempo determinado para ejecutar cada una de las acciones.



cada una de nuestras actuaciones. Quién no ha visto alguna vez las increíbles hazañas de un temerario especialista intentando saltar una fila de autobuses o conduciendo un *Monster Truck* que aplasta los coches que encuentra a su paso. Por supuesto, **Reflections** ha utilizado un motor gráfico de ensueño para que todas estas vivencias queden plasmadas en nuestra retina con un grado de realismo sorprendente. Los 40 coches disponibles pueden desintegrarse perdiendo diferentes piezas que quedarán esparcidas por el escenario y que se verán afectadas por uno de los apartados más sobresalientes, la creación de sombras a tiempo real. Sin embargo, **Reflections** ha querido perfeccionar al máximo su nueva «criatura» y, por lo tanto, **Infogrames** no lo pondrá a la venta hasta septiembre de 2002. Sin duda, todos los amantes del género de conducción en general y de los grandes títulos en particular, estarán tan ansiosos como nosotros de ponerle las manos encima.

sumario TEST

Analizamos todos los juegos de PS2



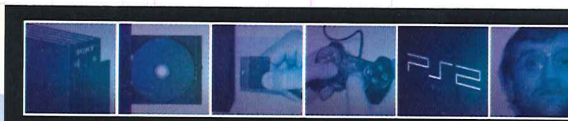
El clásico de Infogrames toma nuevos bríos en una electrizante entrega para PS2



Fúgate del campamento de prisioneros más famoso de la 2ª G.M.



Activision va más allá de la película para enfrentar a Spider-Man a 4 supervillanos

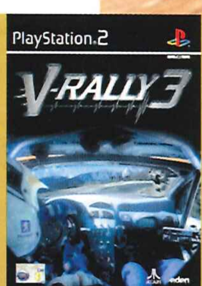


por << De Lúcar >>









http://www.vrally.com

V-RALLY 3

Todo un reto para los amantes de los juegos de conducción

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: INFOGRAMES
- DESARROLLADORA: EDEN STUDIOS
- DISTRIBUIDORA: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- COCHES: 8+4 EXTRAS
- RALLYS: 6
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 2 MB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€

Desde sus orígenes en **PSone**, la saga *V-Rally* se distinguió de sus rivales por tratar de ser el más riguroso y exigente en la conducción. De alguna manera, se podría decir que esa «dureza» ha sido de siempre su principal seña de identidad. La crítica especializada y la gran mayoría de los aficionados siempre prefirieron considerarlo como un simulador (aunque en muchas cuestiones no lo fuera) y a sus competidores, *Colin McRae* por ejemplo, más como *arcades*. A partir de la primera entrega, esa apuesta se convirtió en un arma de doble filo al decantarse casi todo el mundo por la jugabilidad del de **Codemasters**, pero ni con esas variaron su esquema. En cada nueva versión, muchos de sus seguidores esperaban que sus programadores levantaran un poco el pie y se acercaran al estilo más festivo de *Colin McRae*, pero nada de nada y así llegamos a ***V-Rally 3*** para **PS2**. El mismo concepto de juego pero, por primera vez, con sensaciones completamente distintas. Su dificultad (más exigente de lo normal en los juegos de conducción), su manejo (menos automático y efectivo que en la mayoría), la complejidad de muchas partes de sus recorridos (hay trampas para todos los gustos), la sensación de velocidad (dos veces superior a la *WRC*) y los mejores y más logrados daños en los vehículos, convierten a ***V-Rally 3*** en un juego tremendamente absorbente. Al principio puede llegar a desquiciarnos un poco y, en más de una ocasión, es posible que os entren ganas de lanzar el mando al quinto pino, pero ahí es donde comienza su magia. La tensión es tanta y tantos los peligros, que una vez dominada la mecánica nos será casi imposible no intentar superarnos en el siguiente tramo o en el próximo rally. Todo está estudiado para premiar la buena conducción y también para penalizar los errores. Si acumulamos fallo tras fallo no tendremos opciones pero, si tras un desliz trabajamos bien, podremos minimizar bastante sus consecuencias. Lo más impresionante es descubrir cómo han logrado transmitir en el juego las diferencias entre unos coches y otros, o los distintos potenciales de las diferentes escuderías. En los equipos más modestos, por ejemplo, un accidente no demasiado grave puede tener consecuencias desastrosas, mientras que ese mismo golpe con un coche más competitivo puede pasar casi inadvertido o no ser un impedimento para ganar la carrera. Ese extraño cóc-

DualShock 2

○	Freno de mano	L1	Volver a Pista
□	Freno	R1	Subir Marcha
✕	Acelerador	L2	Mirar Atrás
△	Cambio Cámara	R2	Bajar Marcha
Cruceta	Dirección	Select	Reset Posición
Stick Izq.	Dirección	Start	Pausa
Stick Der.	-	L3	-
		R3	-





Nuevo modo Carrera

Era la gran demanda de los fanáticos de la saga. Comenzaremos en las categorías inferiores y, según nuestros resultados, tendremos ofertas de equipos con más o menos opciones de triunfo





Todo comienza con un par de invitaciones para hacer pruebas de algunas marcas. Según los resultados, tendremos más o menos ofertas. Hay que tener mucho ojo a la hora de elegir. Hay equipos muy modestos que apenas exigen y otros que te van a pedir un gran nivel desde el primer mundial. Nuestra recomendación es ir poco a poco, elegir el coche que nos resulte más manejable y no obsesionarse con las marcas.



Detalles



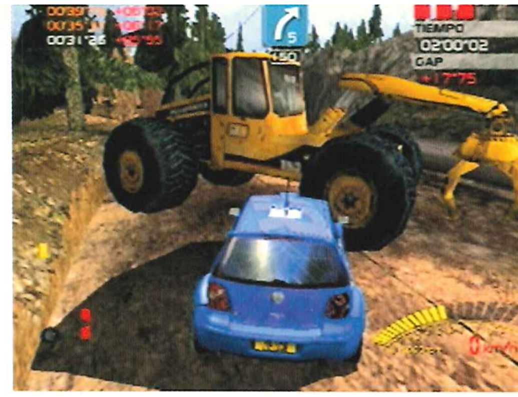
DAÑOS
Muy logrados y no sólo en lo que se refiere a la chapa. Afectan a la conducción de una manera muy tangible.



AJUSTES VARIOS
Lo mejor y más cómodo es no andar trasteando en esta opción, pero podréis ajustar todos los elementos del coche a vuestro gusto y riesgo.



COMPARATIVAS
Aunque parezcan un relleno más, con la repetición con análisis telemétrico sabremos dónde fallamos más.



En este caso, el fallo ha sido nuestro y nos hemos salido de pista para toparnos con este monstruo. Muchos obstáculos están situados de forma estratégica.





con una dificultad para «adultos»

tel de velocidad, dificultad, riesgo e imponderables, es absolutamente irresistible. El modo Carrera, la gran novedad de ***V-Rally 3***, es una pequeña obra maestra, tanto en el concepto de juego como en el desarrollo. A primera vista puede parecer simple y algo alejado de la realidad de la carrera profesional de un piloto, pero en la práctica se descubre un esquema perfectamente estudiado. La progresión, el crecimiento del piloto teniendo en cuenta circunstancias como el potencial del coche o la calidad de los rivales, es real. Sufriremos en cada carrera y seremos conscientes de nuestras limitaciones, pero también de nuestros avances. Tras un montón de carreras, nos olvidaremos de la dichosa dificultad (que sigue presente y de hecho aumenta con las condiciones climáticas adversas y los coches más potentes) y nos dedicaremos a hacer nuestro trabajo de la mejor forma posible. Para entonces, seguramente, estaremos ya con los grandes y seguiremos destrozándonos los dedos para arañar un segundo en cada curva. Los equipos grandes nos exigirán conseguir el primer puesto, tendremos ofertas de otros equipos y cada vez que cambiemos de coche descubriremos cómo vuelve a empezar todo. En ***V-Rally 3*** cada vehículo, cada equipo, cada recorrido es un mundo diferente. Si analizamos todo lo que ofrece, nos encontramos con un «mundo pequeño», ciertamente, pero aun así muy interesante y capaz de satisfacer a la gran mayoría. Los números de ***V-Rally 3*** son modestos y eso es lo único que nos impide darle una nota antológica. Seis rallys (**Finlandia**, **Suecia**, **Alemania**, **Francia**, **África** e **Inglaterra**), cuatro tramos por rally (más los espejos), tres modos de juego (sin opción para varios jugadores simultáneos, tradicional de la saga), y la eliminación de su clásico Editor de Circuitos y del modo *V-Rally* (con tres rivales más en pista), son las escuetas cifras de la entrega para **PS2**. Ese es el «talón de Aquiles» de ***V-Rally 3***. Si cada una de las competiciones hubiera contado con más tramos (o nos hubieran dejado al menos el editor), se le podría «perdonar» la ausencia de rallys tan emblemáticos como el de **Cataluña**, **Montecarlo** o el **Acropolis**, pero con lo que hay será inevitable que nos aprendamos todo al dedillo. La lluvia, la nieve y la niebla, tres factores que cambian el desarrollo de una carrera, sólo están presentes en determinados recorridos y también acabaremos por pillarle el tranquillo. En definitiva, los números y sus variaciones son bastante pobres. El hecho de que cada coche suponga, en la práctica, un reto nuevo a la hora de afrontar un mundial, es más un consuelo que otra cosa para tener en cuenta. Lo han hecho como nadie en algunos temas y en su conjunto el juego está realmente bien, aunque en otros se

En esta versión el público no se aparta, pero en la anterior salían pitando cuando nos veían en problemas. Los animales que invadan la calzada no nos afectarán.



<Sin duda, V-Rally 3 para PS2 es el juego de coches que más emoción e intensidad nos ha transmitido. Una vez que le cojas el tranquillo, no podrás soltar el mando>



por << De Lúcar >>

<Al no tener la licencia oficial, faltan algunos de los rallys más emblemáticos del Mundial>







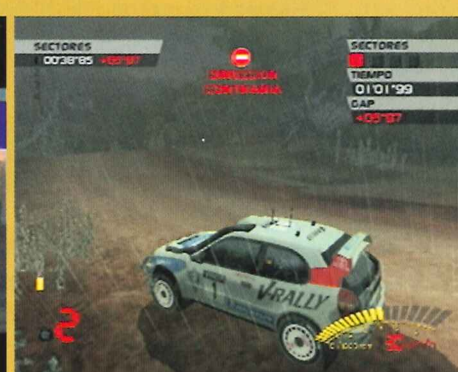
Podréis elegir entre varias perspectivas de juego diferentes. No todas son claras.

Retos

Seis pruebas especiales y la opción de crear nuevos retos

Los primeros son sencillos y, si ya habéis competido en el modo Carrera, os parecerán casi una broma. Todo se irá complicando y en los dos últimos retos, «Pirelli» y «Michelin», intervendrán las condiciones climáticas y os parecerá un pequeño suplicio. ¿Los premios? Un coche extra y un modo para editar vuestros propios desafíos.





En el último reto de las seis pruebas, sólo encontraremos una con condiciones atmosféricas óptimas. En las restantes, la niebla, la nieve y la lluvia serán tus demoledores acompañantes.



han pillado los dedos. La única explicación que podemos encontrar a semejante error de cálculo es que el tiempo se les haya echado encima. Los escenarios son tan espectaculares y ricos en detalles (de lo mejor que hemos visto en el género) y se han trabajado tanto los coches (nunca hemos contemplado daños tan logrados), que es posible que no hayan podido hacer mucho más. Así pues, con todos los rallys que presenta (aunque podían haber incluido alguno más), si hubiesen añadido más tramos por prueba y un editor de circuitos, ***V-Rally 3*** podría sentarse tranquilamente a esperar al navideño *Colin McRae* para **PS2**. Es tan vibrante, tiene tantas cosas buenas y está tan cuidado en todos los aspectos, que sus programadores tendrían toda la razón cuando decían aquello de que el juego de **Codemasters** no iba a ser competencia para ***V-Rally 3***. Sin exageraciones, podrían haber soportado la corona juntos o, incluso, podían habernos obligado a crear una corona para la simulación y otra para el *arcade*, como ocurrió al principio. A la vista de los hechos, sólo podemos decir que ***V-Rally 3*** es el mejor de su género en **PS2** hoy por hoy, pero hasta que llegue *Colin McRae* y lo abrume con su asequible jugabilidad (que es la marca de la casa) y sus cifras, pues seguro que son mucho más completas en modos y rallys.

No nos gusta ser adivinos ni anticipar acontecimientos, pero fijo que *V-Rally 4* duplicará las cifras de ***V-Rally 3*** sin variar en casi nada el concepto de juego actual, sin lugar a dudas, de lo más emocionante y explosivo que hemos visto hasta la fecha en el género de conducción en **PlayStation 2**. Una verdadera pena que no hayan querido regalarnos más horas de éste frenético y salvaje ***V-Rally 3***.

V-RALLY 3

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Tensión y emoción constante en cada carrera.
- [+] Excelente trabajo gráfico a todos los niveles.
- [–] Con climatología adversa, sudaréis tinta.
- [–] Su vida se nos antoja bastante corta.

GRÁFICOS: Una verdadera maravilla. Los impresionantes escenarios, los cuidados coches y sus daños, son de lo mejor en PS2.	9.6
AUDIO: Se nota que han hecho un gran esfuerzo y desde los golpes a los motores hasta los Fx ambientales cumplen con nota.	9.3
JUGABILIDAD: De los juegos de coches más exigentes y duros que hay. Puede asustar al principio, pero al final se agradece.	9.3
DURACIÓN: El número de rallys es corto (faltan bastantes), no anda muy sobrado de modos y han eliminado el Editor de Circuitos.	8.3

CONCLUSIÓN

Un gran trabajo y un juego de coches con personalidad propia. Han apostado por la intensidad y han tomado decisiones un tanto arriesgadas. De momento, nos parece el mejor del género.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

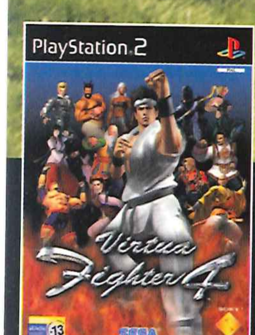
9.3 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

SEGA

Virtua Fighter 4





El único juego de artes marciales tan real como la vida misma.

Nadie nace sabiendo. Y menos, sin recibir algún golpe. Pero, hay una forma de aprender. Virtua Fighter 4. Las verdaderas artes marciales que practican los maestros. Con patadas, barridos, golpes magistrales, giros de caderas, saltos, y todos los movimientos reales de artes marciales. Virtua Fighter 4 de SEGA está desarrollado en exclusiva para PlayStation 2, donde la lucha sólo tiene un fin. Convertirse en un maestro de artes marciales.

Descárgate el anuncio de televisión en www.verdaderomaestro.com

PlayStation 2

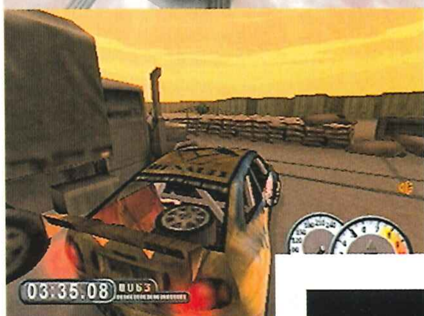
EL OTRO LADO

es.playstation.com

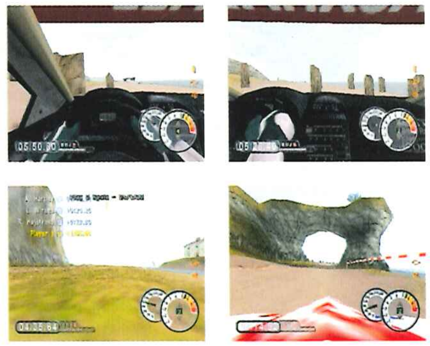


por << ThE sCoPe >>





Vistas



6 DIFERENTES VISTAS
Dos exteriores, dos frontales y dos desde dentro del cockpit. Las más jugables son las externas y las frontales, ya que desde dentro del vehículo el campo de visión se reduce notablemente.



Carrera Rápida, Campeonato en diferentes categorías, multijugador hasta 4 jugadores y un modo especial de carrera frente a una especie de Pace Car son los modos disponibles.









http://www.sci.co.uk

RALLY CHAMPIONSHIP

Numerosos coches y gran variedad de modos de juego

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SCI
- DESARROLLADOR: SCI
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- COCHES: +30
- COMPETICIONES: 4
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 324 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€

Los aficionados a los juegos de coches estamos de enhorabuena, ya que hasta los títulos que están llamados a ocupar una segunda fila dentro de los excepcionales lanzamientos dentro del género, ofrecen mucho y muy bueno. ***Rally Championship*** sólo se queda atrás en el apartado gráfico, ya que ni los coches ni los escenarios están a la altura de las «vacas sagradas» tipo *V-Rally 3*, *WRC* o *Colin McRae 3*. Sin embargo, en cuanto a lo que es el juego en sí, **SCI** ha sabido revestirlo de unos modos de juego muy entretenidos, un número de circuitos considerable y variado y, sobre todo, una cantidad de coches (todos ellos reales) más que ejemplar. Además, el modo Campeonato, auténtico corazón del juego, hace que debamos ir obteniendo premios para poder comprar nuevos coches (como una especie de *GT3* edulcorado), lo que garantiza horas de juego hasta que se consigue disponer de un garaje consistente. Además, los campeonatos están divididos en diferentes categorías y la dificultad para triunfar en cada uno de ellos está ajustada excepcionalmente, sin llegar a ser fácil ni imposible. El intuitivo control del coche y el impecable doblaje ponen la guinda a un título muy recomendable.

DualShock 2

○	Freno de Mano	L1	Marcha -
□	Freno/Atrás	R1	Marcha +
✕	Acelerador	L2	
△	Vista Trasera	R2	Reparación
Cruceta	Dirección	Select	Vistas
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Acelerar-Frenar	L3	-
		R3	-

<Un título entretenido, brillante y jugable>

Coches

Más de 30 coches reales.

Es una de las grandes virtudes del juego, ya que incluye más de 30 coches reales, desde pequeños utilitarios preparados, hasta los coches del Campeonato del mundo, pasando por clásicos del mundo de los rallys. No están tan bien modelados como en otros juegos, pero en cuanto a número es imbatible.



RALLY CHAMPIONSHIP

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Gran cantidad de coches disponibles.
- [+] Entretenidos modos de juego. Doblaje excepcional.
- [−] Modelado de coches mediocre.
- [−] El sonido del motor de los coches es muy pobre.

GRÁFICOS: Los coches son un poco cuadrados, y el entorno de los circuitos, aunque está un poco vacío, es bastante variado.	8.2
AUDIO: Si el sonido del motor es bastante irreal y está poco conseguido, el doblaje es, en cambio, ejemplar.	8.6
JUGABILIDAD: La mecánica de juego es muy entretenida, y obliga a jugar mucho para ir adquiriendo coches. El control es bueno.	8.5
DURACIÓN: Tienes juego para rato, ya que hay multitud de modos y coches por conseguir y la dificultad esta muy bien ajustada.	8.7

CONCLUSIÓN

Sin llegar ni de lejos a los límites de calidad gráfica de un V-Rally 3 o un WRC, la oferta de SCI se centra en la jugabilidad, gracias a un amigable control y a muchas horas de entretenimiento.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.6 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

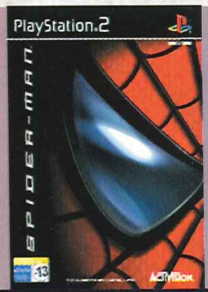

JASON X
Si pensabas que después de "VIERNES 13", Jason había desaparecido. Ahora el deseo de muerte vuelve a recorrer sus venas...
AÑO 2455: COMO SE CREÓ UN MONSTRUO
Filmografías
Ficha técnica
Trailers
Spots de tv
Entrevistas con el director y con el reparto
Escenas del rodaje
Menús animados
EL MAL NO TIENE LÍMITES
DVD VIDEO
COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
YA EN VIDEO Y DVD VIDEO
www.columbiatristarvideo.es
© 2001 NEW LINE PRODUCTIONS, INC. Todos los derechos reservados.
NEW LINE CINEMA
AURUM

por << Nemesis >>



El juego mantiene fielmente la estética de la película, empezando por los nuevos trajes de Spider-Man y el Duende Verde.





http://www.proein.com

SPIDER-MAN

Lee el cómic, disfruta la película, diviértete con el juego

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- DESARROLLADOR: TREYARCH
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1 (4 EN LOS BOLOS)
- FASES: 22
- CONTINUACIONES: INFINITAS
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 79 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 65.95€

El 2002 pertenece a *Spider-Man*. La creación de **Stan Lee** y **Steve Ditko**, la bandera del imperio **Marvel**, ha escapado por fin de las fronteras de las tiendas del cómic para hacerse universal gracias a la fantástica película de **Sam Raimi**, coronada ya como el taquillazo del verano en **Estados Unidos**. El 21 de junio, fecha de estreno del filme en los cines españoles, llegará al mercado europeo la versión **PlayStation 2** del juego inspirado en la película de **Raimi**, la única entrega que contará con voces en castellano. Ese esfuerzo por localizar al máximo el producto justifica el retraso de la versión **PS2** en comparación con **Xbox** y **GameCube**, los otros dos afortunados sistemas en contar con este fantástico título, obra de **Treyarch**. *Spider-Man* no era un desconocido para este grupo de programación. En el pasado

DualShock 2

◯	Patada	L1	Lock On
▢	Puñetazo	R1	Engancharse
✕	Salto	L2	Combinar Red
△	Telaraña	R2	Columpiarse
Cruceta	Com. Movimientos	Select	-
Stick izq.	Dirección	Start	Pausa
Stick der.	Cámara	L3	-
		R3	Apuntar



Algunas fases te exigirán la protección de policías y civiles.



se encargaron de adaptar a **Dreamcast** el *Spider-Man* original de **Neversoft**, una verdadera obra maestra del que esta adaptación cinematográfica es una evolución. Los combates aéreos y la libertad total para balancearse sobre los rascacielos de **Manhattan** son las dos innovaciones más reseñables de este ***Spider-Man*** de nueva generación, que sigue de manera más o menos libre la trama de la película. Guiarás a **Peter Parker** en sus primeras incursiones contra el mundo del crimen y en sus duelos frente a su archienemigo, el **Duende Verde**. Pero **Treyarch** ha decidido enriquecer la trama del filme original con la incorporación de otros tres villanos emblemáticos del cómic de **Spidey**: el **Buitre**, el **Escorpión** y **Shocker**. Es una pena que el cuarto invitado, **Kraven** el Cazador, haya optado por aparecer en exclusiva en **Xbox**. Él se lo pierde. La mecánica del juego es simple pero efectiva. Sigue las indicaciones de la brújula que aparece en la parte inferior derecha de la pantalla y combate a los chorizos, bandas y megavillanos que saldrán a tu paso. Como en sus anteriores apariciones para **PSone**, **Spidey** no sólo se limita al cuerpo a cuerpo. Podrás utilizar las telarañas para inmovilizar momentáneamente a tus enemigos, reforzar los puños con ella o formar una piña explosiva capaz de arrasar con todo lo que hay en pantalla. Hay 25 movimientos diferentes que dominar y descubrir, ya que muchos de ellos no serán ejecutables hasta que localizes en el escenario su icono correspondiente. Los gráficos del juego

<Treyarch ha heredado la mecánica del clásico Spider-Man de PSone, obra de Neversoft>



El Duende Verde

El enemigo más emblemático de **Spider-Man** (con permiso del **Dr. Octopus**) aparece con el renovado *look* que luce en la película de **Sam Raimi**, acompañado, cómo no, por su inseparable trineo y sus calabazas explosivas.







Los rascacielos de Nueva York han sido reproducidos con detalle.





alcanzan sus mayores cotas de brillantez en los escenarios al aire libre, donde los rascielos de **NY** serán testigos de los duelos aéreos entre **Spiderman** y el **Duende**, pero en muchos casos el juego te llevará al interior de los edificios, en el que explotarás al máximo la habilidad de **Spidey** para trepar por muros y techos. La explicación del previsible éxito de este juego es sencilla: **Treyarch** ha heredado la mecánica de un clásico como es el *Spider-Man* de **Neversoft**, lo ha hecho evolucionar con unos cuantos ingredientes nuevos y se ha apoyado en el superior potencial técnico de la consola de **Sony** para deslumbrar al jugador con escenarios que van más allá de donde se pierde la vista y una excelente animación del

<El juego sigue de manera libre la trama de la película, enriqueciéndola con tres supervillanos más: el Escorpión, el Buitre y Shocker>

personaje central. Ya sólo queda aprovechar el tirón de la película (y del cómic, que también cuenta con una legión de seguidores) y tendremos uno de los éxitos de **PS2** para este año. Por último, no quiero dejar pasar la oportunidad de felicitar a **Treyarch** por la gran cantidad de extras que oculta ***Spider-Man***, culpables de que regresemos una y otra vez al juego pese a haber llegado al final en varias ocasiones. En lo más recóndito de este DVD-ROM te aguardan trajes especiales, galerías de imágenes, un minijuego de bolos y la posibilidad de convertirte en el **Duende Verde** y protagonizar una trama completamente distinta. Casi nada.





Múltiples extras

Desde jugar con el Duende a echar una partida a los bolos

Treyarch ha incluido un arsenal de trucos y extras dentro del juego. Desde los clásicos trucos del **Spidey** cabezón y sus diversos trajes, hasta la posibilidad de jugar como **Mary Jane** y **Shocker**. O experimentar una trama completamente nueva con el **Duende Verde**, donde podrás surcar el *skyline* de **Manhattan** a bordo del trineo. También incluye galerías de imágenes y un juego de bolos para cuatro usuarios. ¿Te gustaría acceder a todo ésto? Visita nuestra sección de Trucos...

Villanos



SHOCKER
El enemigo más difícil de abatir, con la excepción del **Duende**. Tu sentido arácnido te alertará de los ataques sónicos de **Shocker**.



EL BUITRE
El combate aéreo frente a **Toomes** (alias el **Buitre**) será un magnífico entrenamiento ante lo que te esperará más tarde frente al **Duende**. Ojo con caer al vacío.



EL ESCORPIÓN
Al principio te convertirás en el inesperado guardaespaldas de uno de los mayores enemigos de **Spidey**, pero no tardarán en saltar las chispas. Cuidadito con su cola.

SPIDER-MAN

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Los combates aéreos.
[+] La gran cantidad de extras y secretos.
[+] Es la versión más jugable de todas.
[-] Se echa en falta la música de Danny Elfman.

GRÁFICOS: Magnífica animación del personaje central, sobre todo a la hora de balancearse con la telaraña. Buenos escenarios.	8.6
AUDIO: ¿Por qué no han incluido la música de la peli, de Danny Elfman? Doblaje en castellano. Sonido Dolby Surround Pro-Logic II.	8.9
JUGABILIDAD: Los cuatro botones L/R del pad de PS2 son los responsables de coronar a esta versión como la más jugable de todas.	9.0
DURACIÓN: Además de la aventura central, el juego ofrece una tonelada de extras y secretos, incluido un juego para 4 jugadores.	8.9

CONCLUSIÓN

Digno sucesor del Spider-Man de PSone, aunque seguramente se podría haber mejorado más el apartado gráfico hasta situarlo al nivel de la entrega Xbox. Eso sí, es la versión más jugable.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.0 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



por << Anna >>





Detalles



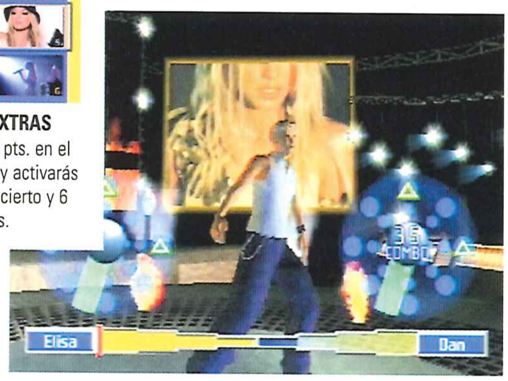
LOS «BAILAORES»
Cada bailarín posee poderes específicos para derrotar a su rival.



UN LUJO DE EXTRAS
Consigue 9.999 pts. en el modo Audición y activarás 5 vídeos en concierto y 6 entre bastidores.



Si quieres aprender los bailes de las 5 canciones, en el modo Review podrás observar los pasos de las coreografías.



En los momentos Bonus del modo Audición, Britney hará su aparición estelar.



Baila sin parar y...

... a la reina del pop te enfrentarás

Al superar con un bailarín las 10 pruebas del modo Audición, **Britney Spears** te retará a un duelo. Y, aunque no aparecerá como personaje jugable, podrás seleccionarla en el modo *Review* para verla bailar.

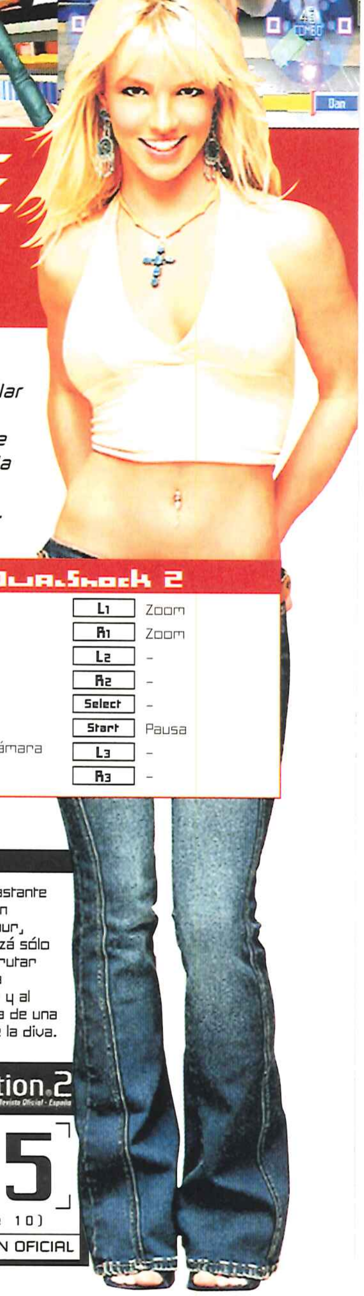




http://www.britneyspears.com

BRITNEY'S DANCE BEAT

Su música, sus bailes y su magia



Una particular escuela de baile, donde Britney es la maestra indiscutible.

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: THQ
- DESARROLLADOR: METRO
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: MUSICAL
- FORMATO: DVD-ROM
- BAILARINES: 6
- MODOS DE JUEGO: 2
- CANCIONES: 5
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- PERIFÉRICOS: ALFOMBRA DE BAILE
- MEMORY CARD: 150 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 66.95€

Todo es glamour y espectáculo: buena música, coreografías explosivas y muchas sorpresas. Es lo que se respira en todo concierto de la reina del pop y es lo que se vive en su juego. **Britney Spears** es así de especial, es capaz de hacer que un juego de baile sencillo sea el más valioso de su género. No por su mecánica y su variada jugabilidad, sino por su música y puesta en escena.

Mientras que para el resto de los mortales, será un título muy cuidado, pero incompleto. Pues además de que la cantante en cuestión no aparece como personaje jugable y que siempre hace acto de presencia con el mismo modelito, tenían que haber tenido en cuenta que cinco canciones son pocas para un juego de estas características. Además, es un error imperdonable no haber incluido sonido 5.1 y algún que otro *videoclip* entre los extras.

<Más que un juego de baile es una alegoría a Britney Spears y su música>

Dos modos de juego, uno para practicar el sistema de ***Britney's Dance Beat*** y otro para competir contra un amigo o la CPU (con la posibilidad de conectar la alfombra de baile). Hasta aquí parace un título musical como otro cualquiera. Pero cuando descubrimos que los temas musicales recopilados son los cinco *singles* más sonados de sus tres álbumes, que los bailes son los mismos que «la diva» realiza en sus conciertos (con movimientos que rozan el realismo absoluto) y que los extras son vídeos de ella en exclusiva, el juego se convierte en un fetiche de culto para todo seguidor de la «joven Lolita».

DualShock 2

○	Acción	L1	Zoom
□	Acción	R1	Zoom
×	Acción	L2	-
△	Acción	R2	-
Cruceta	Acción	Select	-
Joystick izq.	Mover Cámara	Start	Pausa
Joystick der.	Zoom	L3	-
		R3	-

BRITNEY'S DANCE BEAT

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Auténticas coreografías de Britney Spears.
[+] Controlar la cámara en los 5 vídeos en concierto.
[+] Incluir las mejores canciones de sus 3 álbumes.
[-] Britney no aparece como peronaje jugable.

GRÁFICOS: Cada paso, cada movimiento rítmico es perfecto, al igual que el diseño de Britney y el resto de su equipo de bailarines.	8.6
AUDIO: Se han olvidado de una mayor variedad musical, del sonido 5.1 y de doblarlo al castellano. Sólo consigue el aprobado.	8.3
JUGABILIDAD: Mecánica sencilla y más simple que otros títulos de igual género. Pero su dificultad crece de manera desorbitada.	8.2
DURACIÓN: Conseguir los extras nos llevará algún tiempo, pero su longevidad dependerá más de lo que nos guste Britney y bailar.	8.0

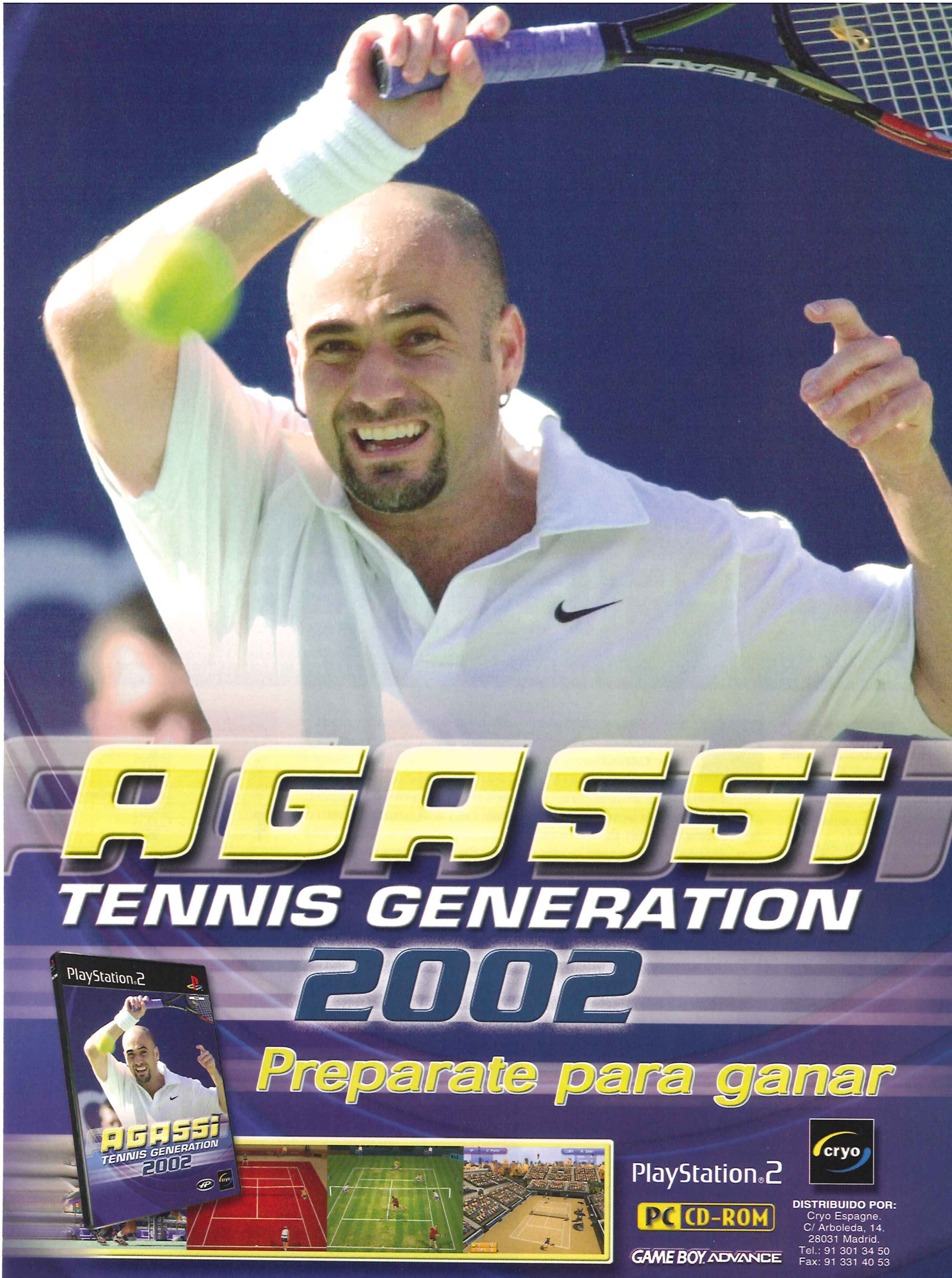
CONCLUSIÓN

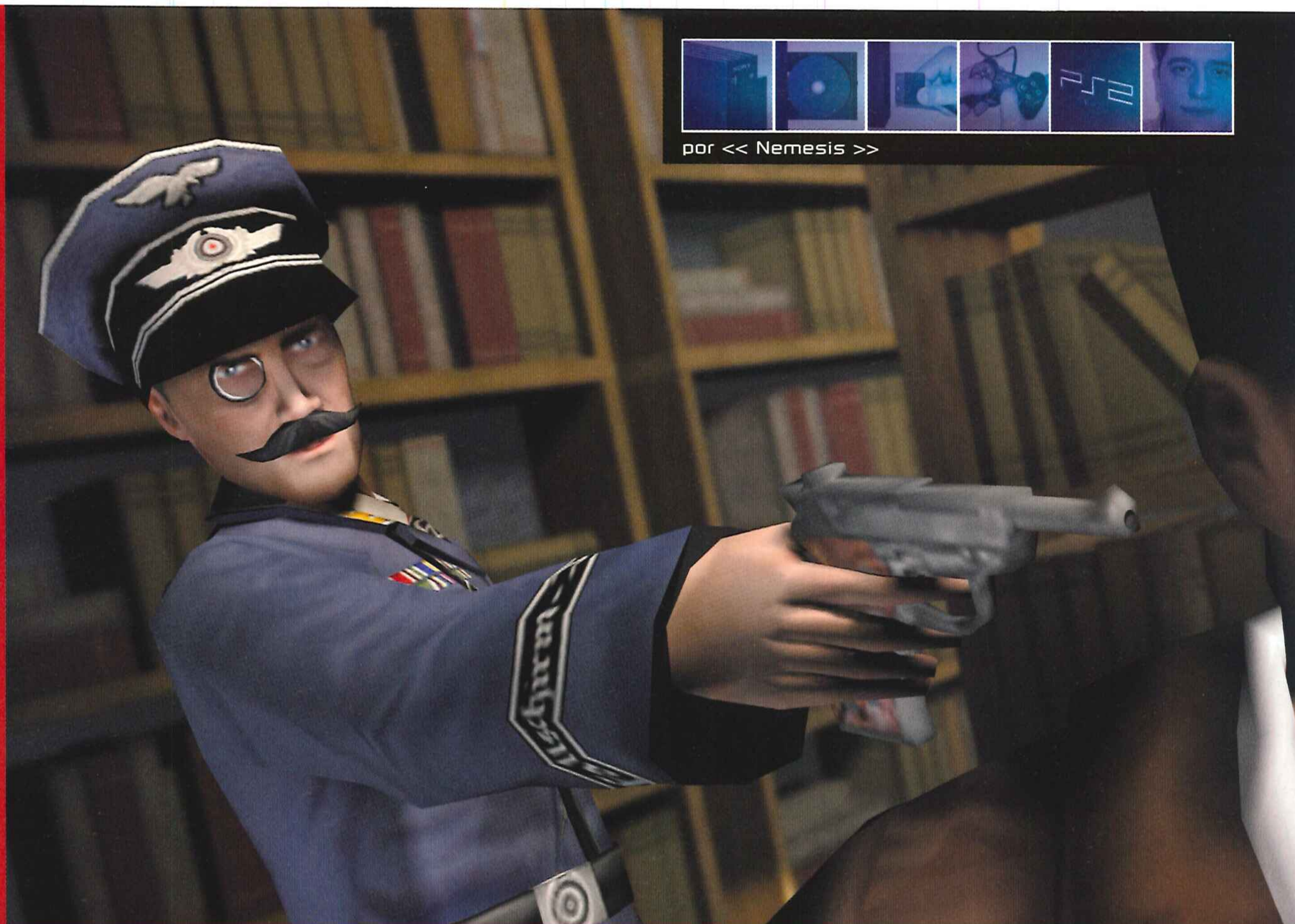
Un musical bastante cuidado y con mucho glamour, pero que quizá sólo lo sepan disfrutar los fans de la Spears. Al fin y al cabo se trata de una exaltación de la diva.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.5 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL


AGASSI
TENNIS GENERATION
2002
Preparate para ganar
PlayStation 2
PC CD-ROM
GAME BOY ADVANCE
cryo
DISTRIBUIDO POR:
Cryo Espagne.
C/ Arboleda, 14.
28031 Madrid.
Tel.: 91 301 34 50
Fax: 91 331 40 53









por << Nemesis >>

http://www.codemasters.com



PRISONER OF

Ni siquiera el más legendario campo de prisioneros está a

Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** CODEMASTERS
- **DESARROLLADOR:** WIDE GAMES
- **DISTRIBUIDOR:** PROEIN
- **PAÍS DE ORIGEN:** REINO UNIDO
- **GÉNERO:** AVENTURA
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1
- **ESCENARIOS:** 3
- **CAPÍTULOS:** 5
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-INGLÉS
- **NIVELES DIFICULTAD:** 1
- **MEMORY CARD:** 895 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 64.95 €

AXΠO

Como ya hiciera en 1986 **Ocean** con su celebérrimo *The Great Escape*, **Codemasters** propone un viaje en el tiempo hasta la Segunda Guerra Mundial, concretamente al campo de prisioneros más famoso de todos los tiempos: *Colditz*. Este castillo, situado en la alemana sajonia, fue una de las mayores leyendas de la última Gran Guerra, y ha inspirado libros, películas y el popular juego de mesa *La Fuga De Colditz*. Ahora tienes la oportunidad de escapar no en una, sino en dos ocasiones de esta fortaleza «a prueba de fugas» según palabras del mariscal **Goering**. El no menos conocido campo de *Stalag Luft I* será la otra instalación que visitarás en esta aventura, en la que tomarás el papel de un piloto americano derribado sobre suelo alemán. A lo largo de cinco capítulos irás desfilando por el campo de retención temporal, *Stalag Luft I* y *Colditz*, haciendo todo lo posible para fugarte una y otra vez. Tendrás que ganarte la confianza de los demás prisioneros antes de poder contar con ellos para ejecutar los más elaborados planes de fuga. Otros sólo colaborarán contigo a cambio de dinero y mercancias. ¿Y los alemanes qué? Aunque **Codemasters** y **Wide Games**, programadores de ***POW***, han incorporado al juego unos nazis de opereta (jamás matan a nadie, sus castigos se limitan a dejarte una noche en prisión), salvo su falta de crueldad, en lo demás sí muestran un comportamiento absolutamente real. Cada perímetro del campo es vigilado a pie y desde torretas por soldados con una inteligencia digna de los *Genoma Soldiers* de *Metal Gear Solid*. Detectarán su presencia por la vista, el oído y las huellas que vayas dejando. Como en el *The Great Escape* de **Spectrum**, tendrás que aprender a compaginar tus planes de fuga con el horario del campo, ya que si no estás presente en el patio a la hora del recuento, las alarmas sonarán y todas las tropas nazis irán a tu encuentro. Para poder evadirte de cada campo de prisioneros tendrás que sobornar a otros prisioneros, robar documentos, disfrazarte de soldado alemán, trepar por vallas y tejados, darte betún en la cara (para camuflarte en las salidas nocturnas), ocultarte en armarios, sacar fotos, forzar cerraduras y demostrar que, pese a ser encerrado una y otra vez, jamás te darás por vencido hasta conseguir la libertad. Y todo ésto únicamente siguiendo la trama central de cada uno de los capítulos. El juego propone un sinfín de tramas secundarias destinadas a aumentar tu popularidad entre el

DualShock 2

○	Agacharse	L1	1ª Persona
□	Acción	R1	Centrar Cámara
✕	Acción	L2	-
△	-	R2	-
		Select	Información
Cruceta	Dirección	Start	Pausa
Izq	Dirección	L3	-
Der	Girar Cámara	R3	-

Comercia con los otros prisioneros

Su ayuda será esencial

Siempre que te sea posible, intenta robar mercancías de las dependencias alemanas. Con ellas comprarás todo tipo de útiles (desde uniformes de soldado a palancas para abrir puertas) y contratarás a otros prisioneros para que distraigan a los guardias mientras tú saltas la valla.





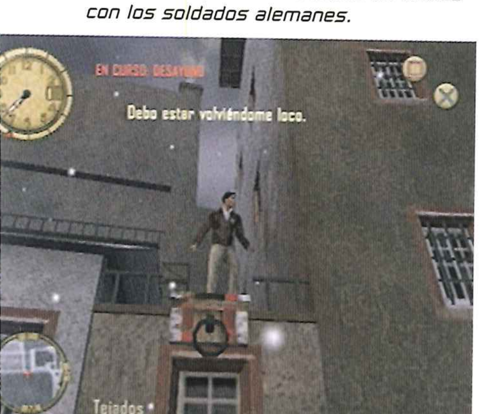


WAR

salvo de fugas...

resto de prisioneros o conseguir más dinero para sobornos. A la dificultad de ejecutar todas estas acciones sin ser descubiertos por los soldados alemanes que deambulan por las instalaciones, hay que añadir unos escenarios intrincados que obligan a tomar varias rutas alternativas para evitar tropas, minas o el alambre de espino. La sensacional mecánica de ***Prisoner Of War*** se acompaña de unos gráficos bastante buenos en lo referente a los escenarios (tanto en *Stalag Luft I* como en la perfecta recreación del castillo de *Colditz*), pero

Colditz es un verdadero laberinto en el que es fácil perderse o darse de bruces con los soldados alemanes.





La inspiración de POW

La huella de una película mítica y un clásico de Spectrum

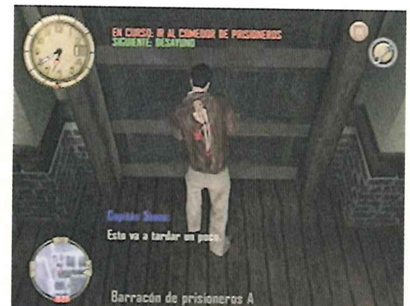
Prisoner Of War se inspira, sin disimulo, en *La Gran Evasión* (la célebre película de **Steve McQueen** sobre la fuga de 600 oficiales aliados de un campo de prisioneros alemán) y en el clásico de **Spectrum** de 1986 *The Great Escape*, obra de **Ocean**, con el que comparte muchísimos puntos en común, como la importancia de respetar los horarios...





le sobra el aspecto caricaturesco de los personajes, sobre todo en el bando nazi. La versión *review* que nos ha suministrado **Codemasters** está a un 95% de lo que será el resultado final, por lo que confiamos en que la brusquedad que muestra a veces la cámara al girar el protagonista desaparezca totalmente. Pero incluso en el caso de que estos pequeños fallos gráficos se mantengan, ***POW*** seguiría siendo uno de los mejores lanzamientos del año para **PS2**. Su fidelidad hacia las películas de fugas (todo un subgénero dentro del cine bélico) es total. Hay un gran túnel en construcción, intercambio de mercancías, un oficial nazi muy malo, una «nevera» para los presos más reincidentes y una banda sonora muy cinematográfica que se va adaptando (al estilo del *Imuse* de **LucasArts**) a lo que sucede en pantalla. Incluso







<Conviértete en un experto en fugas. Roba, salta vallas, descerraja puertas, mientras evitas a los guardias>

hay un espía entre los prisioneros que deberás descubrir y fotografiar «in fraganti» en una de las misiones más emocionantes del juego. Pero sobre todo, ***POW*** ofrece muchísimas horas de juego. Ya sea por la dificultad para esquivar a los guardias, el tamaño de los escenarios o las complicadas misiones propuestas por el Comité de Fugas, este juego es uno de los mayores desafíos que encontrarás en **PS2**. ■

Campos de prisioneros



CAMPO DE RETENCIÓN TEMPORAL
Una auténtica guardería. Pocos presos y vigilancia mínima. Ideal para aprendices en fugas.



STALAG LUFT I
Las cosas se complican. Perímetros férreamente vigilados. Alambre de espino. Mucha patrulla. Extensas instalaciones.



CASTILLO DE COLDITZ
A prueba de fugas. Te las verás y te las desearás para entrar en las numerosas estancias que esconde este castillo.

PRISONER OF WAR

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Mecánica original y muy adictiva.
[+] Magnífica ambientación gráfica.
[-] El entorno «petardea» en ocasiones.
[-] Los nazis parecen sacados de *Los Heroes De Hogan*.

GRÁFICOS: Escenarios impecables, especialmente el castillo de Colditz. Cuando gira el personaje todo se mueve bruscamente.	8.2
AUDIO: La música se adapta a las situaciones que vives en pantalla. Voces en inglés. El acento de los alemanes parece de broma.	7.9
JUGABILIDAD: El control es impecable. Todas las acciones se ejecutan con sólo dos botones del pad de control.	9.0
DURACIÓN: Las pasarás canutas hasta llegar al quinto capítulo. Además de la trama central, hay pequeñas misiones secundarias.	9.2

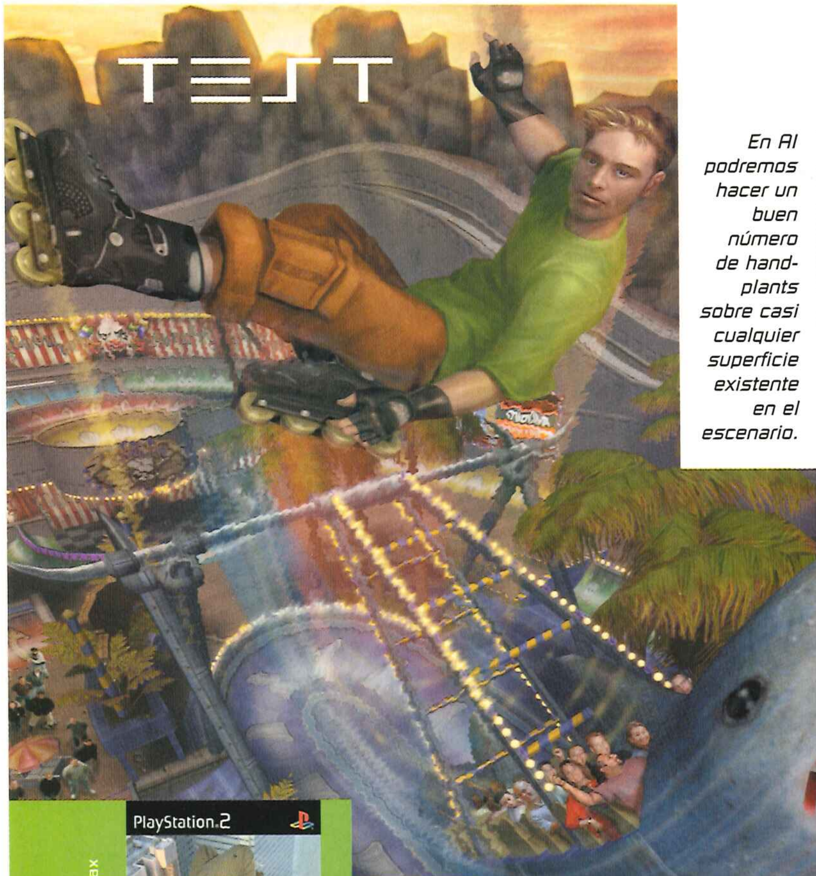
CONCLUSIÓN

Una de las mejores aventuras que se han producido en PS2. Difícil y emocionante, entusiasmará a los amantes de los retos y los fans de La Gran Evasión y la Segunda Guerra Mundial.

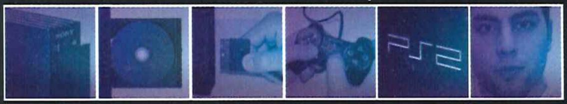
PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.9 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



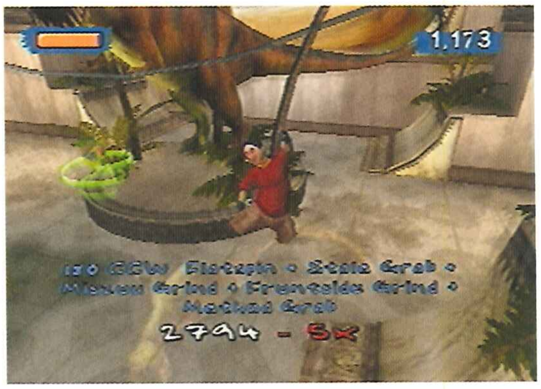
por << Doc >>







En AI podremos hacer un buen número de hand-plants sobre casi cualquier superficie existente en el escenario.





http://www.acclaimmax sports.com

AGGRESSIVE I

Los artífices de Dave Mirra crean un título muy original

Ficha Técnica

- **COMPAÑÍA:** ACCLAIM
- **DESARROLLADOR:** Z-AXIS
- **DISTRIBUIDOR:** ACCLAIM
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** DEPORTIVO
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1-2
- **PERSONAJES:** 12 + 5 SECRETOS
- **ESCENARIOS:** 7
- **TEXTO-DOBLAJE:** INGLÉS-INGLÉS
- **NIVELES DIFICULTAD:** 1
- **MEMORY CARD:** 490 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 59.95€

Desde la aparición del primer *Tony Hawk*, el catálogo de títulos para **PSone** y **PS2** se ha visto aumentado con una buena cantidad de títulos inspirados en el deporte extremo, la mayoría de ellos basados en la disciplina del *Skateboard* y de corte muy parecido al de la obra maestra de **Neversoft**. **Z-Axis**, creadores de la saga *Dave Mirra*, no sólo se ha propuesto abarcar una nueva modalidad deportiva nunca antes utilizada (patines *inline*), sino que además se ha atrevido a innovar y mejorar un apartado jugable que antes sólo se habían atrevido a imitar. De hecho, la cuarta entrega de *Tony Hawk* incluirá, en el futuro, algunos de los elementos que ***Aggressive Inline*** presenta actualmente. Los más importantes son la desaparición del reloj (sustituido por la barra de especiales) y la original y dinámica forma en la que aparecerán ante nosotros los objetivos a cumplir en cada escenario. En ***Aggressive Inline*** podremos campar a nuestras anchas por cada escenario (ejecutando trucos continuamente), hasta encontrarnos con uno de los personajes con los que interactuar. Pulsando Círculo hablaremos con cualquiera de ellos para recibir instrucciones sobre cómo completar un objetivo. Si el desarrollo de ***AI*** añade una buena cantidad de originales elementos al clásico sistema de juego *Tony Hawk*, su control no se queda atrás. **Z-Axis** ha mezclado los mejores elementos jugables del género en un solo título y ha añadido algunos nuevos. Entre las posibilidades de nuestro patinador encontraremos la de colgarnos de los barrotes (horizontales y verticales) y girar, como en *Airblade*. Podremos ejecutar un movimiento a modo de *Revert* que servirá para encadenar trucos y patinar de espaldas e incluso tendremos la opción de agarrarnos a la parte trasera de un coche para ser



En Aggressive Inline, los grinds juegan un papel importantísimo en los combos.

DualShock 2

○	Acción	L1	Girar Izquierda
□	Grab/Flip	R1	Girar Derecha
✕	Salto	L2	-
△	Grind	R2	Cess
Cruceta	Dirección	Select	-
Stick Izq	Dirección	Start	Pausa/Comenzar
Stick Der	-	L3	-
		R3	-

AGGRESSIVE INLINE

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Los escenarios son gigantescos.
[+] Su jugabilidad es muy completa.
[-] Realizar los trucos resulta algo confuso.
[-] Algunos objetivos son rematadamente difíciles.

GRÁFICOS: Aunque su aspecto no es tan real como el de Tony 3, sus escenarios son más grandes y todo se mueve más rápido.	9.3
AUDIO: Los mejores grupos del nu-metal se dan cita, una vez más, en un título de deporte extremo.	9.2
JUGABILIDAD: Z-Axis se ha atrevido a añadir nuevos elementos que hasta Neversoft incluirá en su próxima versión de Tony Hawk.	9.2
DURACIÓN: 7 escenarios, 17 personajes, Park Edit y una gran cantidad de objetivos os mantendrán jugando durante meses.	8.4

CONCLUSIÓN

Aggressive Inline es un título impecable gráficamente y al que Z-Axis ha sabido imprimir una fuerte personalidad, añadiendo elementos nunca vistos en un juego de sus características.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.3 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL





Todos los elementos de los escenarios en Aggressive Inline nos servirán de improvisadas rampas y para hacer grinds, vaults y handplants.

Detalles



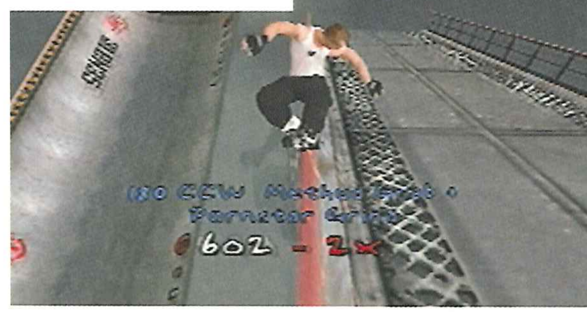
NUEVOS TRUCOS
Unido a los ya clásicos *grabs*, *flips* y *grinds*, en ***AI*** encontraremos la posibilidad de colgarnos de los barrotes.



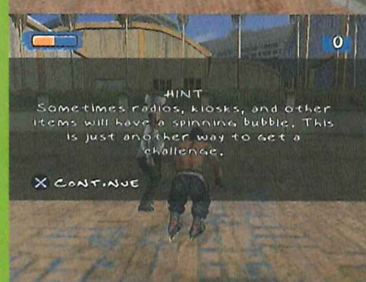
PARK EDITOR
A todo buen título de deporte extremo que se precie no le puede faltar el ya clásico editor de parques.



Al igual que en TH3, AI oculta 5 cómicos personajes secretos.







Aprendiendo a patinar

Un Tutorial te enseñará las novedades

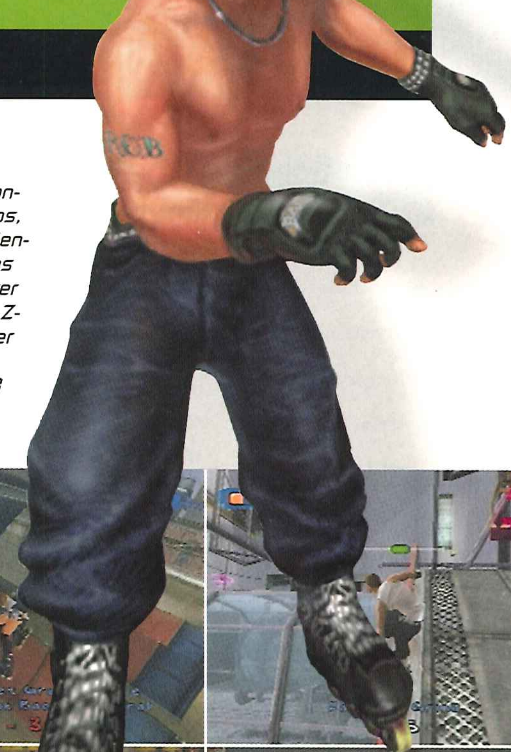
Z-Axis ha innovado en el género añadiendo elementos al control y a la jugabilidad de ***Aggressive Inline***. Para no quedarte sin descubrirlos, encontrarás un completo Tutorial que te enseñará a hacer todo tipo de trucos. Otro de los elementos que hacen diferente a ***AI*** es el sistema de juego en el modo *Career*: el tiempo ha desaparecido, pero si agotas tu barra de especiales estás muerto.

NLINE

basado en la disciplina del patinaje inline



remolcados o de saltar obstáculos y rampas bajas como si fueran potros gimnásticos pulsando Círculo frente a ellas. Dicho botón nos permitirá también interactuar con los demás personajes e incluso caer con éxito de una rampa de la que hemos salido despedidos por un lateral (recuperaremos el equilibrio para caer de pie). La única pega que le encontramos al control de ***AI*** es el sistema utilizado para ejecutar los trucos: un solo botón hace las veces de *flip* y *grind*. Así pues, algunos trucos y acrobacias implican la ejecución de movimientos tan peregrinos (y complicados de realizar en un pequeño salto) como pulsar tres veces seguidas en una dirección y después Cuadrado, etc. Acorde con su jugabilidad, el apartado gráfico de ***Aggressive Inline*** muestra ciertos detalles capaces de ensombrecer al mismísimo *Tony Hawk 3*. Si bien la calidad y la iluminación de las texturas no se encuentra tan cercano a la realidad como en el título de **Neversoft**, los escenarios creados por los programadores de **Z-Axis** son, en algunos casos, el doble de grandes. Cada uno de los escenarios está repleto de

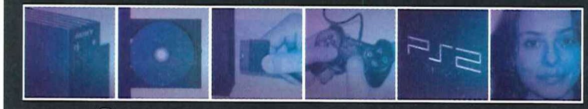


detalles insignificantes. Si nos fijamos bien, podremos ver cómo el viento mece las palmeras frente a nosotros, cómo los pequeños charcos del suelo son capaces de reflejar nuestra silueta, etc. El *engine* 3D pondrá ante nosotros escenarios vivos, orgánicos, repletos de detalles y elementos que reaccionan ante las circunstancias de un modo de lo más real. Si no fuera por el aparatoso sistema ideado por **Z-Axis** para ejecutar todos los movimientos, ***Aggressive Inline*** podría haber llegado a convertirse en el nuevo rey de los deportes extremos... Hasta la llegada de *Tony Hawk 4*, por supuesto.

A medida que vamos completando los escenarios, se irán descubriendo nuevos vídeos que podremos ver desde el menú. Z-Axis podría haber incluido alguno más (sólo hay 8 vídeos).



<Aggressive Inline añade características que hasta Neversoft se ha visto obligada a copiar>



por << Anna >>



Nos atacarán moscas gigantes, sapos amorfos... Parecen más peligrosos de lo que realmente son.





Detalles



EL UNIVERSO STITCH
Cada mundo contiene 4 áreas diferentes y, al superar una de ellas, te enfrentarás al *final boss*.



MANIPULACIÓN GENÉTICA
626 posee multitud de cualidades, desde escalar por las paredes hasta movimientos ralentizados.



LOS EXTRAS
Encuentra todos los *items* y activarás 4 trailes y 21 secuencias de la peli.

<Disney nos sorprende con inhóspitos escenarios y melodías algo «cañeras»>













Para acabar con los enemigos de final de fase, tendrás que averiguar cuáles son sus puntos débiles



http://www.playstation.
disneyeurope.com

STITCH EXPERIMENTO 626

Una leve ruptura con la dulzura de Disney

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: HIGH VOLTAGE SOFT.
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MUNDOS: 4
- NIVELES: 24
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 41 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 50.99€

AXNO

Un experimento bastante convincente. **Disney** rompe con la «ñoñería» que ha plasmado en sus licencias en estos últimos años y apuesta por una aventura políticamente correcta con ciertos toques de «violencia»: terrorismo intergaláctico, enemigos crueles y diseño de personajes que parecen no pertenecer a la familia **Disney**. Lástima que para la versión **PSone** hayan optado por el esquema de siempre. El desarrollo del juego de **PS2** se centra sólo en un aspecto del largometraje, en el cual **Stitch** debe burlar a la policía del espacio.

A partir de aquí, los programadores han ideado 4 mundos en los que para sobrevivir, **626** tendrá que recoger todo el ADN que encuentre. De este modo, no sólo potenciará sus aptitudes para escalar y correr, sino que será de la única forma que pueda vencer a sus enemigos de final de fase. Posee una jugabilidad variada, debido a que **Stitch** realiza infinidad de movimientos, pero no se puede decir lo mismo de su mecánica, pues consiste en disparar a diestro y siniestro. ■

DualShock 2

○	-	L1	Ralentizar Mov.
□	Disparar	R1	Rayo Láser
✕	Saltar	L2	Andar hacia atrás
△	-	R2	-
Cruceta	Dirección	Select	Inventario
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Mover Cámara	L3	-
		R3	-

ARMAMENTO DESTRUCTIVO
Stitch dispone de dos tipos de armas, una pistola con objetivo y un Rayo Láser con el que además de ser infalible contra los rivales, podrá usar el rayo como liana.



STITCH EXPERIMENTO

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Stitch está dotado de infinidad de movimientos.
[+] Desarrollo y mecánica un poco menos infantil.
[−] Única misión: disparar a todo bicho viviente.
[−] La mayoría de los escenarios son muy oscuros.

GRÁFICOS: Sin grandes pretensiones, aunque es lo mejor de Disney en mucho tiempo. Animación cuidada y escenarios muy variados.	7.4
AUDIO: Efectos de sonido simplones, doblaje al castellano aceptable y una interesante banda sonora inspirado en el «rock duro».	7.8
JUGABILIDAD: Es entretenida, pues haremos todo tipo de movimientos, pero pronto te cansarás de hacer siempre lo mismo.	7.9
DURACIÓN: Un total de 24 niveles con 4 jefes finales, más los extras de siempre. Vamos, sin novedades y lo que Disney siempre ofrece.	7.8

CONCLUSIÓN

Esta vez Disney ha optado por no hacer más de lo mismo y ha sabido valorar a su público. Pero, como todos sus juegos, aburre enseguida.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

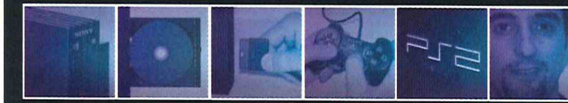
7.8 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL





RESIDENT EVIL
MILLA JOVOVICH
MICHELLE RODRIGUEZ
GRAN ESTRENO EN CINE 28 JUNIO
Un experimento secreto. Un virus mortal. Un terrible error.
Constantin Film
DAVIS
filmboard.
FFA
FilmFernsehFonds Bayern
residentevil.filmax.com
DOLBY DIGITAL
B.S.O. editada por ROADRUNNER RECORDS
via digital
filmax



por << R. Dreamer >>

DualShock 2

◯	Recargar	L1	Disparo
▢	Tirar Arma	R1	Disparo Alternat.
✕	Acción	L2	Saltar
△	Usar Objetos	R2	Agacharse
✥	Cambio Arma	Select	Menú Objetivos
Izq	Movimiento	Start	Pausa/Opciones
Der	Dirección	L3	Inclinarse
		R3	Apuntar Despacio





El compañero de John desactivando una bomba en un avión.





Una banda terrorista crea el caos en el metro de Nueva York.

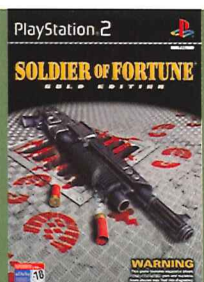
Un realismo bestial

Cuando Soldier Of Fortune hizo su aparición en PC sorprendió por su crudeza visual

La oferta de *shoot'em-up* en primera persona es bastante amplia. Con una competencia tan agresiva resulta difícil captar la atención de posibles compradores. ***Soldier Of Fortune*** consiguió dicho objetivo implementando un sistema de impactos en el que se diferenciaban varias zonas del cuerpo. De esta forma es posible desmembrar a los enemigos quitando piernas, brazos o cabezas de un tiro.



http://www.codemasters.com



SOLDIER OF FORTUNE GOLD

Un soldado a sueldo inmerso en la lucha antiterrorista

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- DESARROLLADOR: PIPEDREAM INT.
- DISTRIBUIDOR: CODEMASTERS
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: ACCIÓN 3D
- FORMATO: DVD ROM
- JUGADORES: 1-4
- MODOS DE JUEGO: 2
- MISIONES: 5
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 6
- MEMORY CARD: 798 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 64.95 €

AXNO

Uno de los géneros que mayor volumen de títulos acaparan en el mercado de **PC** se va abriendo paso día a día en las consolas de nueva generación. ***Soldier Of Fortune Gold*** se suma al catálogo de **PlayStation 2** aportando todos los elementos que le auparon a la fama en **PC**. Sólo una objeción desde que la versión original viera la luz hace dos años, los encargados de desarrollar la entrega para consola, **Pipedream**, podían haber realizado mejoras en el motor gráfico y de paso dar forma a escenarios más vistosos. De esta forma, nos hemos hallado con un apartado gráfico que no hace justicia al potencial de **PS2**. De cualquier forma, a pesar de este desafortunado incidente, ***Soldier Of Fortune Gold*** posee cualidades capaces de captar la atención de los amantes de este género. Además de contar con entornos variados para las diferentes misiones que comprende el juego, el arsenal pone a nuestra disposición un repertorio de armas bastante amplio. Pero el aspecto que más llama la atención es la posibilidad de mutilar a los enemigos, sobre todo utilizando la escopeta. También hay que decir que el control con el *DualShock 2* no es el más acertado, pero siempre nos queda la opción de utilizar un ratón USB en combinación con un teclado o con el mando que nos permitirá disfrutar de una mayor precisión a la hora de disparar. Por otro lado, el modo para varios jugadores, hasta cuatro simultáneamente utilizando el *multitap*, resulta muy divertido aunque la presentación se realice a pantalla partida. En resumen, ***Soldier Of Fortune Gold*** es una propuesta atractiva dentro de los *shoot'em-up* en primera persona pero técnicamente ha sido superado por otros títulos con creces.

<Versión de un clásico de PC para los 128 bits de Sony>

Equipamiento



A CUCHILLO
Cuando no hay munición todavía nos queda una última oportunidad utilizando el machete.



FRANCOTIRADOR
Entre el extenso armamento no podía faltar un rifle de francotirador.



VISIÓN NOCTURNA
Para completar el equipo, **John Mullins** cuenta con unas gafas de visión nocturna.

SOLDIER OF FORTUNE

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La acción no decae en ningún momento.
- [+] Y está representada con gran realismo.
- [–] El apartado gráfico no es muy bueno.
- [–] El control con el DualShock tampoco.

GRÁFICOS: El motor gráfico no es suave y el aspecto podría mejorarse utilizando la capacidad del hardware de la consola.	7.8
AUDIO: Como curiosidad, los soldados hablan en el idioma de su país de origen, pero las melodías son repetitivas.	7.0
JUGABILIDAD: Posee todas las virtudes de la versión PC, excepto en el control con el mando. El modo 2 jugadores es divertido.	8.1
DURACIÓN: Terminar todas las misiones puede requerir unas 15 horas y el modo Multijugador promete horas de diversión.	7.8

CONCLUSIÓN

Dado el nivel técnico exhibido por otros títulos, Soldier Of Fortune Gold está bastante retrasado, aunque sí posee ciertas virtudes que pueden agradar a los amantes del género.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

7.6 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

CENTRO MAIL

Informática y videojuegos

superventas

SOFTWARE

FIFA FOOTBALL 2002	54,95
FINAL FANTASY X	69,95
GTA III	62,95
INTERN. SUPERSTAR SOCCER	59,95
MANAGER DE LIGA 2002	64,95
METAL GEAR SOLID 2	54,95
VIRTUA FIGHTER 4	59,95

ACCESORIOS

MEMORY CARD SONY 8 Mb.	39,95
CONTROLLER D. SHOCK 2 SONY	29,95
DVD REMOTE CONTROL SONY	27,95
VOLANTE FERRARI 360 RED ED.	57,95



FIFA FOOTBALL 2002 — ~~62,95~~ 54,95

METAL GEAR SOLID 2 — ~~64,95~~ 54,95

SILENT HILL 2 DIGIPACK — ~~62,95~~ 49,95

promociones del mes

¡ELIGE TU PACK!



PLAYSTATION 2 + METAL GEAR SOLID 2

PLAYSTATION 2 + FINAL FANTASY X

319,95 EUROS

PLAYSTATION 2 299,95



AGGRESSIVE INLINE 59,95

Compra AGGRESSIVE INLINE y llévate estos AURICULARES de regalo

novedades del mes



BARBARIAN 52,95

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE 59,95

F1 2002 64,95

G.T. CONCEPT: 2002 TOKYO-GENEVA 39,95



LE TOUR DE FRANCE 59,95

MEDAL OF HONOR FRONT LINE 64,95

PRISONER OF WAR 64,95

SOLDIER OF FORTUNE GOLD EDITION 64,95



SPIDER-MAN: THE MOVIE 64,95

STITCH EXPERIMENT 626 59,95

VAMPIRE NIGHT + PISTOLA G-CON2 79,95

V-RALLY 3 59,95

¡resérvalos ya!

IRON EALGE MAX	julio
PAC-MAN WORLD 2	julio
SUPER BUST-A-MOVE AGAIN	agosto
LEGEND OF ALON D'AR	agosto
PRO RACE DRIVER	agosto
N. F. SPEED HOT PURSUIT 2	septiembre
BLADE 2	septiembre
TUROK EVOLUTION	septiembre
SIMPSON SKATE BOARDING	septiembre
X-MAN NEXT DIMENSION	septiembre

superofertas del mes



BURNOUT 34,95

EVIL TWIN: C. CHRONICLES 29,95

LOTUS CHALLENGE 29,95

MIDNIGHT CLUB cons.



ONIMUSHA 29,95

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X 29,95

RUMBLE RACING 19,95

SHIFTERS 29,95

SPY HUNTER 34,95

TARZAN FREERIDE 29,95

nuevas tiendas

ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, local 12 ✆985 119 994
BARCELONA
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
LAS PALMAS DE GRAN CANARIAS
Las palmas C.C. Siete Palmas, Local 2-16.
MALLORCA
Palma de Mallorca C/ Bolsería, 10
MALLORCA
Inca C/ Pelaires, 10

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
- C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998

Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573

Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
- C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
- C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
- C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
- C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- C/ C.C. Diagonal Mar. Local 3660-3670. ✆933 560 880

Badalona
- C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
- C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876

Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Mataró
- C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
- C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
- C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ✆928 418 218
- Pº de Chil, 309 ✆928 265 040

Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
- C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
- C.C. La Vaguada. Local T-038 ✆913 782 222
- C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882

Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, Local 6. C/ Calvo Sotelo, s/n. ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
- C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
- C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
- C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de julio.

pedidos por internet www.centromail.es





Las paradas interactivas en boxes ahorran tiempo, al realizar manualmente varias operaciones.

Detalles



SECUENCIAS
Antes de la salida veremos unas insulsas imágenes del ambiente en parrilla.



DISTORSIÓN
Al chocar o perder el control, la imagen se hace borrosa desorientándonos.









La IA propicia que los rivales entorpezcan nuestro camino e incluso que en ocasiones choquen entre ellos.



http://espana.ea.com



F1 2002

Una nueva temporada para el programa de F1 con más solera

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: EA SPORTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- MODOS DE JUEGO: 4
- CIRCUITOS: 17
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 299 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 65.95€

AXDO

Que a estas alturas de vida de **PS2** contemos con una tercera entrega del *F1* de **Electronic Arts** denota una perseverancia casi sobrenatural. Pocas son las sorpresas o cambios drásticos que aguardan los sucesivos títulos para aquellos que ya disfrutaran de alguno de los anteriores. En este caso, las mejoras se han centrado en el apartado gráfico, haciendo hincapié en el entorno de los circuitos, los cambios climatológicos y en el contraste de brillos y sombras. La reproducción de los monoplazas manifiesta, en cambio, algo de estancamiento, salvo los neumáticos que están detallados más minuciosamente que nunca. Por lo demás, el juego presenta las mismas características que *F1 2001* en cuanto al control o a la velocidad del motor gráfico, excelentes por otro lado. De entre las opciones de juego hay que reseñar el nuevo modo *Team Duel*, que nos enfrenta a nuestro propio compañero de escudería, y la reestructuración de los desafíos, más entretenidos ahora gracias a que tenemos contrincantes a los que superar. A falta de otras innovaciones, ***F1 2002*** trae por primera vez a **PS2** todos los componentes del campeonato actual, con la adquisición de una nueva generación de jóvenes pilotos, como **Yoong**, **Massa** o **McNish**. Los españoles deberemos contentarnos con la presencia del ya habitual **De la Rosa** y su devaluado *Jaguar*.

<El título más clásico de la Fórmula Uno renueva los gráficos... y también las escuderías>

F1 2002

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Apreciable esfuerzo por mejorar los gráficos.
- [+] Completo modo Multijugador.
- [−] Intro y prolegómenos de las carreras pobres.
- [−] Las repeticiones, cada vez más flojas y lejanas.

GRÁFICOS: La principal diferencia con versiones precedentes es el mejorado apartado gráfico. Repeticiones ramplonas.	9.0
AUDIO: Lógica decepción al constatar la falta de doblaje en nuestro idioma. El ruido de los motores concentra toda la atención.	7.8
JUGABILIDAD: Un control accesible para no iniciados a la par que adictivo para los incondicionales del género. Boxes interactivos.	8.7
DURACIÓN: Como siempre en PS2, los desafíos son la llave para abrir poco a poco todos los circuitos.	8.2

CONCLUSIÓN

Año tras año EA se esfuerza en limar y pulir pequeños detalles que eleven el nivel de su emblemático F1, pero para los que ya tengan algún título anterior quizá no sea suficiente.

PlayStation 2 Revista Oficial · España

8.7 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

DualShock 2

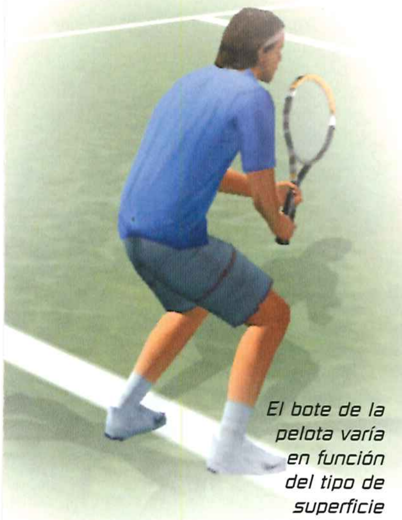
○	Reverso	L1	Vista Trasera
□	Freno	R1	Cámara
✕	Acelerador	L2	Bajar Marcha
△	Repetición	R2	Subir Marcha
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Acel./Freno	L3	-
		R3	-

Acepta el reto

Desafíos para cada escudería

Se han reestructurado los desafíos en relación a los de *F1 2001*. Ahora, son por equipos y no correremos solos, sino acompañados por más pilotos. El que rebasa el tiempo, o los límites del trazado, repite.

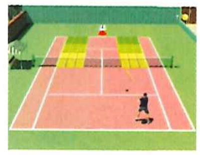




El bote de la pelota varía en función del tipo de superficie sobre la que se desarrolle el partido.

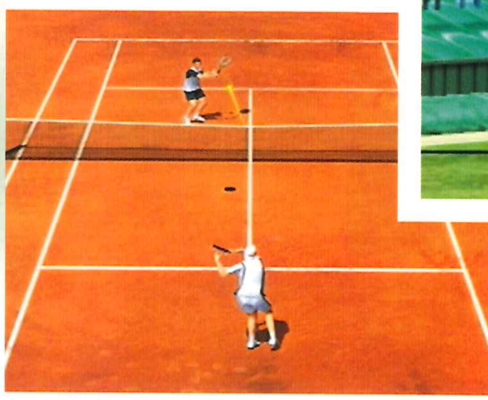
Detalles





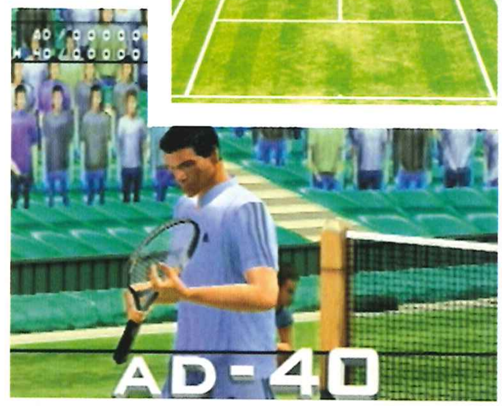
EXPRESIVIDAD
Los gestos de rabia y desesperación, o los de celebración suceden a los puntos más disputados.

ENTRENAMIENTO
Ideal para los más perfeccionistas o para los que no le dan ni a un melón.



Rivales de ambos sexos pueden compartir pista, dobles incluidos.





El programa permite disputar partidos al número de juegos y sets que fijemos.

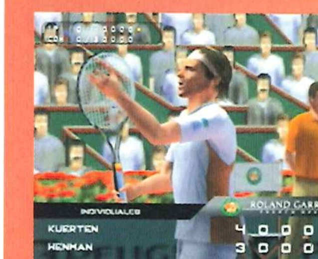
DualShock 2

◯ Cortar	L1	–
▢ Golpe Plano	R1	–
✕ Liftar	L2	Efecto Lateral
△ Globo	R2	Efecto Lateral
Dirección	Select	–
Dirección	Start	Pausa
–	L3	–
	R3	–

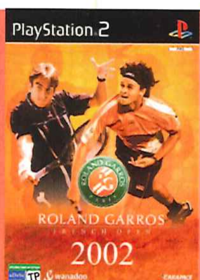
Licencias

Kuerten lidera la discreta oferta

Seis representantes masculinos y cuatro féminas componen el reparto. **Kuerten, Martin, Grosjean** y **Robredo** son los más notorios. *Roland Garros* y *Open USA* aportan pistas oficiales, aunque un torneo británico y otro australiano pretenden completar el *Grand Slam*.







http://www.rolandgarros-jeu.com

ROLAND GARROS 2002

Disfruta el tenis de la más alta escuela

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: WANADOO
- DESARROLLADOR: CARAPACE
- DISTRIBUIDOR: WANADOO
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- TENISTAS: 10
- PISTAS: 17
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-CASTELLANO
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 77 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 39,99€

París ha sido durante mucho tiempo testigo de las más grandes gestas de los tenistas españoles. Con ***Roland Garros 2002*** todos los aficionados podremos disfrutar de las excelencias del mítico torneo casi sin despeinarnos. **Carapace** ha creado un programa de tenis repleto de atractivos, con una jugabilidad soberbia y capaz de mantenernos pegados a la pantalla durante más y más *sets*. La clave reside en la gran variedad de golpes que podemos ejecutar con algo de empeño y cierta habilidad. Podemos dar a la bola el efecto que queramos y colocarla en cualquier punto de la pista. Al decidirnos por uno u otro golpe deberemos tener en cuenta el rival con que nos la jugamos, pues cada tenista conserva las cualidades que caracterizan a su juego en la realidad (buena parte del mérito se debe al asesoramiento del entrenador profesional **Alain Solves**). No será lo mismo enfrentarse a la agresividad del potente **Henman** que al juego desde el fondo de la pista de **Kuerten**, por poner un ejemplo. Precisamente la escasez de verdaderas figuras del tenis es uno de los pocos apartados donde su gran rival, *Smash Court TPT*, logra tomarle ventaja. Para desarrollar nuestras habilidades no sólo dispondremos de la tierra batida, sino también del resto de superficies, incluyendo unas poco convencionales pistas de arena y hielo. Exhibiciones y torneos acogerán las peripecias y la progresión de cada tenista. Pero, sin duda, el modo Carrera es el que demostrará si realmente somos capaces de llevar a un jugador hasta lo más alto (un total de 20 niveles) y dar fe de ello en la web oficial del juego. ■



En el modo Carrera iremos mejorando la potencia y precisión de los golpes.





<Carapace ha logrado que cada punto en RG 2002 sea diferente, en un tenis sin limitaciones>

ROLAND GARROS 2002

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Un control fabuloso, terriblemente adictivo.
[+] Perfecta reproducción del juego de cada tenista.
[-] El plantel de jugadores disponibles flojea bastante.
[-] Ausencia de repeticiones, eliminadas a última hora.

GRÁFICOS: A falta de repeticiones, destacan los gestos de celebración o de desánimo. Notable reproducción de los tenistas.	8.7
AUDIO: El griterío de las gradas y los sonidos guturales que emiten los extenuados tenistas son la nota predominante.	8.3
JUGABILIDAD: Se puede realizar cualquier tipo de golpe y mandar la bola a cualquier rincón de la pista. ¿Qué más se puede pedir?	9.3
DURACIÓN: Hay modos de juego más que suficientes, alguno de ellos oculto inicialmente. Multitud de pistas donde competir.	8.5

CONCLUSIÓN

El tenis ha tardado más de lo previsto en descollar en PS2. La tremenda jugabilidad de Roland Garros 2002 y de su máximo rival, Smash Court Tennis, pone difícil decidirse por uno u otro.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9,0 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



Detalles



JUGADORES REALES
Los nombres son reales, aunque en muchas ocasiones no se parecen físicamente.



¡¡¡ANIMALES!!!
Junto a las selecciones reales aparecen equipos formados por animales.

Aunque se señalan las fueras de banda, puedes atizarle al rival con casi total impunidad. Es muy raro que los árbitros piten una falta.





En los remates, la acción se ralentiza recordando a las series manga.

DualShock 2

○	Tiro/Robo	L1	Velocidad
□	Pase Alto/Entrada	R1	Regate
✕	Pase Raso	L2	Falta Intencionada
△	Pase Largo	R2	Asistente
	Dirección	Select	Estrategia
	Dirección	Start	Pausa
	-	L3	-
		R3	-



Opciones

En la línea arcade

En las opciones continúa la escasez habitual de los programas *arcade*, destacando la posibilidad de mejorar las condiciones técnicas de los jugadores a medida que se consiguen victorias.







http://www.midway.com

RED CARD SOCCER

Llega el fútbol más brutal de PlayStation 2

Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** MIDWAY
- **DESARROLLADOR:** MIDWAY
- **DISTRIBUIDOR:** VIRGIN
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** DEPORTIVO
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1-4
- **COMPETICIONES:** 3
- **EQUIPOS:** SELECCIONES
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-CAST.
- **NIVELES DIFICULTAD:** 4
- **MEMORY CARD:** 81 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 59.99€

AXDO

La proximidad del Mundial de **Corea** y **Japón** hace que los programas de fútbol estén llenando el catálogo de **PlayStation 2**. Sin embargo, entre los múltiples simuladores que buscan recrear el deporte rey, ***Red Card Soccer*** ofrece una cara mucho más *arcade*. El nuevo programa deja a un lado la deportividad para convertir los partidos en una guerra sin cuartel en la que todo vale. Codazos en los dientes o patadas en el pecho, son sólo algunas de las entradas que pueden realizarse siendo rara vez señaladas por los árbitros. El concepto *arcade* se completa con una enorme gama de acrobáticos remates que ponen a prueba las leyes de la gravedad. Asimismo, la ejecución de los mencionados remates está acompañada por una ralentización de las imágenes que recuerda a las series de manga. Todo ello busca trasladar al mundo del fútbol la jugabilidad lograda por **Midway** en otros deportes como el baloncesto (*NBA Jam*) o el *hockey* sobre hielo (*NHL Hitz*). Además de la ausencia de faltas, ***Red Card Soccer*** comparte con los citados títulos la inclusión de jugadores reales cuyo aspecto físico no puede modificarse. Sin embargo, se aleja de los populares títulos de **Midway** en tres aspectos fundamentales: la existencia de fueras de banda, las dimensiones del campo y el número de jugadores. El que haya fueras de banda hace que el juego se interrumpa en múltiples ocasiones, haciendo que se pierda parte del ritmo que caracteriza a los programas *arcade*. La no reducción del terreno de juego hace disminuir aún más el ritmo de los partidos, disminuyendo el juego en las áreas y favoreciendo que el balón se encuentre mucho tiempo en el centro del campo. Por lo que respecta al número de jugadores por equipo, mientras que *NBA Jam* y *NHL Hitz* se reducen casi a la mitad, en ***Red Card Soccer*** se mantienen los once. Esta circunstancia se deja notar en una peor definición gráfica de los rasgos físicos de los jugadores, aunque sus movimientos están bastante logrados. Los comentarios corren a cargo de **Iñaki Cano** (Televisión Española) y **Ricardo Gallego** (ex jugador del Real Madrid). Ambos debutan en estas labores dentro los videojuegos, logrando un resultado bastante discreto.

<Midway busca trasladar el espíritu de NBA Jam al mundo del fútbol, con un programa bastante arcade>

RED CARD SOCCER

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La espectacularidad de las acciones.
- [+] El sencillo control de los jugadores.
- [-] Adolece del ritmo habitual de los juegos arcade.
- [-] Gráficamente no es demasiado bueno.

GRÁFICOS: Los once jugadores por equipo hacen que presente un menor detalle gráfico que otros programas de su género.	8.0
AUDIO: Iñaki Cano debuta con aprobado, Ricardo Gallego suspende. Es el primero de su género con comentarios en castellano.	8.3
JUGABILIDAD: Es lo mejor del juego, tanto por la facilidad del control de las acciones como por la variada gama de ellas.	8.8
DURACIÓN: No hay demasiadas opciones, aunque hay que tener en cuenta que se trata de una característica habitual en los arcades.	8.0

CONCLUSIÓN

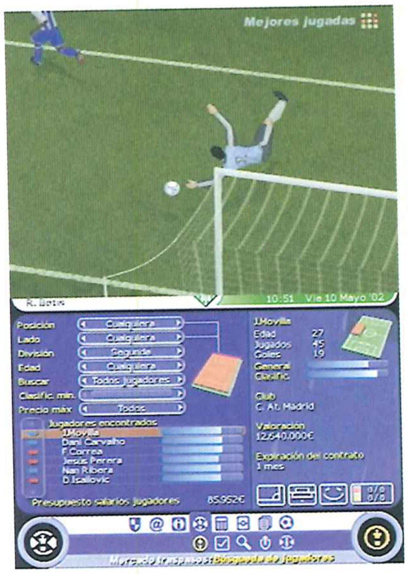
El intento de llevar el espíritu de NBA Jam al fútbol no es redondo. Las interrupciones del juego y las grandes dimensiones de los terrenos de juego hacen que al programa le falte ritmo.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.4 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Chip & Ce >>





Es necesario determinar hasta el tipo de tratamiento de los lesionados.





La música, los comentarios y hasta los menús, recuerdan a las versiones de este juego para PSone.

Partidos

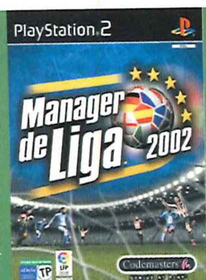
Dos formas de seguir los partidos

Los partidos pueden seguirse de forma íntegra (dando órdenes a los jugadores durante el transcurso de los mismos) o limitarse a observar las repeticiones de las mejores jugadas. En el primer caso, se escucha la voz del entrenador y en el segundo, la de un comentarista. Todos los comentarios están traducidos al idioma del país al que pertenece el club.





Durante los partidos, se puede optar por cuatro órdenes: defensiva, mantener la posesión, balones largos y ataque total.



http://www.codemasters.com

MANAGER DE LIGA 2002

Gestiona tu club favorito en el primer manager para PS2

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: CODEMASTERS
- DESARROLLADOR: HOOD
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- EQUIPOS: CLUBES (6 PAÍSES)
- COMPETICIONES: 2
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 720 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 64.95 €

Los programas de *manager* tienen como objetivo la gestión de un club. Este tipo de juegos no había llegado aún hasta **PS2** por lo que ***Manager De Liga 2002*** no tiene rivales en este género. Este programa parte de la experiencia lograda por **Codemasters** en las tres versiones aparecidas hasta ahora para **PSone**. Así, esta entrega recuerda en muchos aspectos a sus predecesores tanto en la presentación como en la mecánica del juego. En este sentido, mencionar que el juego se centra en una serie de decisiones relativas a la gestión financiera y organizativa, pero también hay una fuerte dosis de elementos estratégicos y tácticos. Con respecto a la gestión, hay que determinar aspectos como los servicios técnicos del club (desde ojeadores a servicios médicos) o la política de fichajes. En cuanto a la parte técnica, podremos actuar como entrenador, programando entrenamientos, haciendo alineaciones o determinando la táctica para cada partido.

<La gestión de un club de fútbol profesional, da el salto a PS2 tras tres versiones para PSone>

El sistema de menús se basa en dos barras de control, donde se despliegan las distintas opciones. Todo este proceso implica mucho tiempo de espera entre pantallas, que a veces se hace interminable. A parte de los inevitables menús, la celebración de los partidos pone una nota de color al incluir la posibilidad de seguirlos de forma íntegra o pasar directamente a las repeticiónes. Estas últimas constituyen el aspecto más mejorado con respecto a **PSone**, aunque no son todo lo espectaculares que se podría esperar. La variedad de competiciones es también digna de destacar.

Detalles



CLUBES REALES
Se recogen dos divisiones de **España**, **Italia**, **Alemania** y **Francia**, así como cuatro categorías de **Inglaterra** y **Escocia**.



DESAFÍOS
Junto al modo Temporada hay ocho desafíos en los hay que lograr desde evitar el descenso a ganar la Liga Europea.

DualShock 2

○ Área Enfoque	L1	-
□ Barra Ayuda	R1	Icono Sup. Dcha.
✕ Activar	L2	Icono Inf. Izda.
△ Área Enfoque	R2	Icono Inf. Dcha.
Cursor	Select	Ayuda Mando
Cursor	Start	Opciones
-	L3	-
	R3	-

MANAGER DE LIGA 2002

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Gran variedad de equipos y jugadores reales.
[+] Las decisiones son muy variadas.
[-] La reproducción de los partidos es bastante sosa.
[-] El tiempo de carga es casi eterno.

GRÁFICOS: Las repeticiones de los partidos son lo más destacado visualmente. Sin embargo, tampoco son nada del otro mundo.	8.0
AUDIO: La música resultará familiar para los que jugaron a la versión PSone. Los comentarios, en castellano, son bastante flojos.	8.3
JUGABILIDAD: Incluye una gran cantidad de decisiones. El tiempo de carga entre fases es excesivo.	8.3
DURACIÓN: La variedad de decisiones y opciones incluidas, hacen que una temporada se prolongue durante muchas horas de juego.	9.2

CONCLUSIÓN

Un título completo, pero le falta espectacularidad en las repeticiones. Va dirigido a un reducido grupo de usuarios que disfrutarán con las decisiones relacionadas con la gestión pofesional.

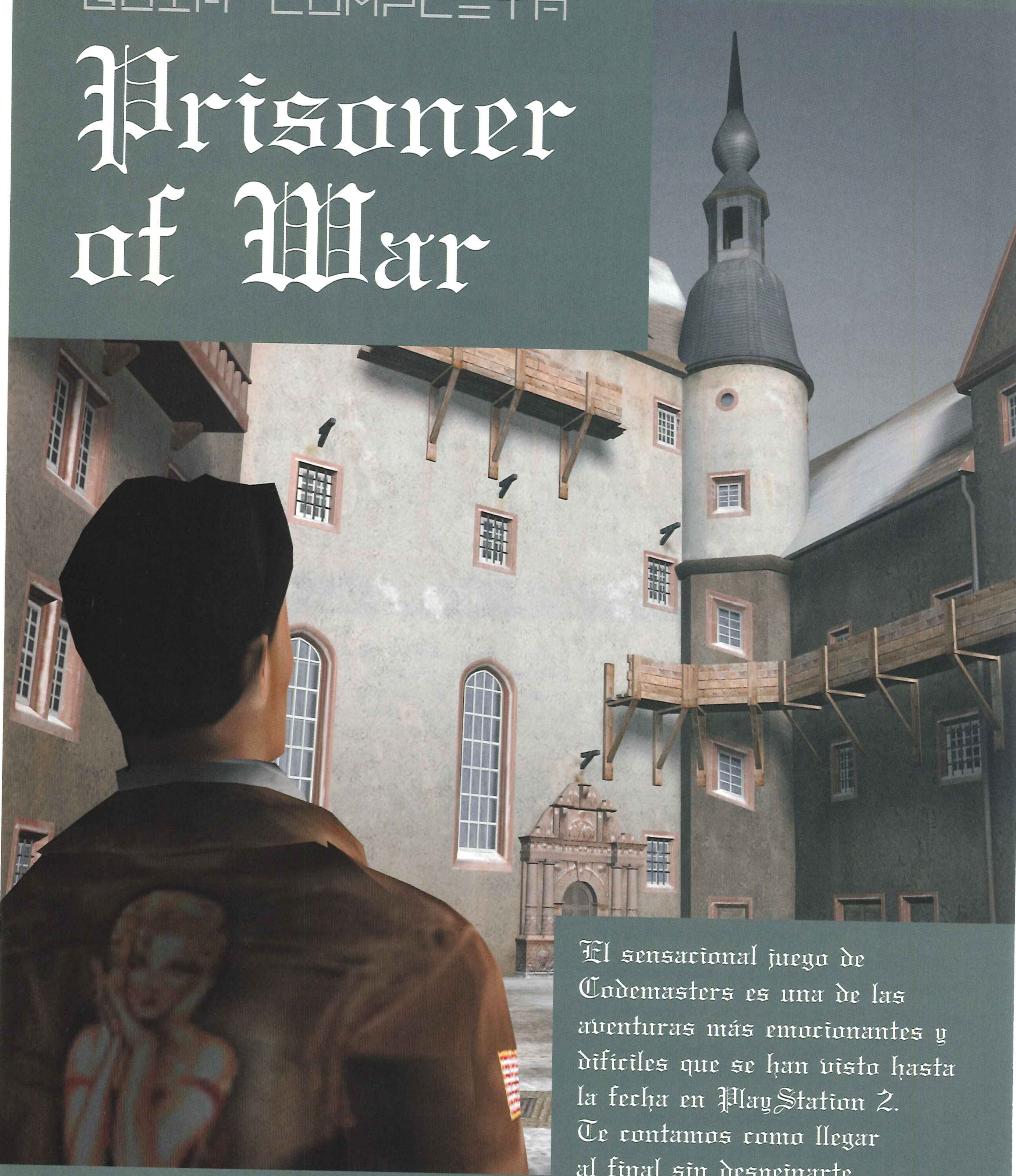
PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.2 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

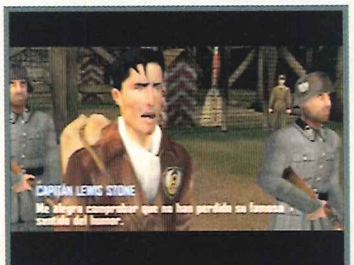
GUIA COMPLETA

Prisoner of War



El sensacional juego de Codemasters es una de las aventuras más emocionantes y difíciles que se han visto hasta la fecha en PlayStation 2. Te contamos como llegar al final sin despeinarte.

por << Nemesis >>







CAPÍTULO 1: ¡CAPTURADO! ESCENARIO: CAMPO DE RETENCIÓN TEMPORAL

Objetivo 1

Deja el petate en el barracón Nº1, salva partida en la litera y busca al sargento **Jimmy O'Brien** (lleva un uniforme caqui con gorra a juego). Tendrás ante ti tu primera misión: robar de la enfermería mercancías por valor de 50 dólares.

La enfermería está situada justo detrás del barracón del comedor (*Messhall*), protegida por un muro. Aprovecha la hora del desayuno o de la comida para trepar taimadamente el muro, procurando no ser visto por el guardia de la torreta. Ya dentro, roba todo lo que puedas y sal de allí pitando, salta de nuevo el muro y busca a **O'Brien**.

Objetivo 2

Hay dos formas de completar esta misión, según sea de día o de noche

De día

El barracón de los alemanes, tu próximo objetivo, está al lado del *Messhall*, protegido por una valla metálica. Saltarla es fácil, lo difícil es hacerlo sin llamar la atención del guardia. Habla con **James Daly**, el copiloto, y éste creará una distracción a la hora del ejercicio. Cuando veas que todos los guardias le prestan atención, salta la valla metálica y entra en el barracón de los alemanes. Encontrarás la llave de latón al fondo del barracón, cerca de una de las camas, colgada de la pared. Actúa deprisa, ya que la maniobra de distracción de **Daly** no durará demasiado. Antes de salir, echa un vistazo por la mirilla para comprobar que no hay moros por la costa.

Sólo queda hablar con **Daly**.

De noche

Aguarda a que se oscurezca y busca el barracón de los alemanes. Evita las luces de las torretas y las linternas de los guardias. Al llegar al barracón, camina con sigilo para no despertar a los soldados que duermen allí y recoge la llave del mismo sitio que durante el día, al final de la estancia, cerca de una de las camas. Con la llave de latón en tu poder, regresa al barracón Nº1 y espera al amanecer.

Objetivo 3

Debes entrar en el almacén, pero no será fácil. La única ruta posible es un agujero en el muro, evitando al guardia de la torre y esperando el momento en que los dos guardias se echen una charla. Una pila de troncos te ofrecerá la protección para evitar al último guardia.

El almacén está localizado en la esquina Noroeste del campamento de prisioneros. Salta la valla metálica y dobla el espinazo para colarte por el agujero del muro. Evita al guardia y utiliza la llave para acceder al almacén. Dentro te espera la palanca y diversa mercancía que te servirá para comerciar con los otros prisioneros. Regresa hasta **Daly** y habrás completado el tercer objetivo.

Objetivo 4

Llevar un objeto en la mano, la palanca, levantará inmediatamente las sospechas de los alemanes, lo que complica aún más el objetivo final de este primer capítulo. Una vez más, la estrategia a seguir variará según el momento del día.

Residencia de conductores-Día





Camina hasta el barracón de los alemanes y salta la valla metálica situada al Noreste. Espera a que el guardia camine de vuelta a la zona central y usa la palanca para acceder a la residencia de conductores. De día suele estar vacía, por lo que tu única preocupación será averiguar, mirando por la cerradura, si no hay nadie al otro lado de la puerta Este. Los *jeeps* te proporcionarán un estupendo camuflaje a ojos del guardia. Tu objetivo: el camión.

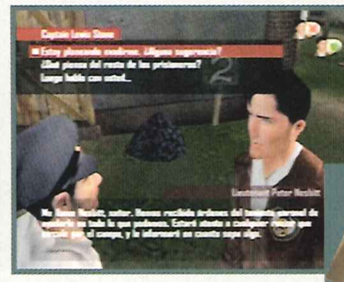
Residencia de conductores-Noche

La ruta a seguir es la misma que durante el día. La diferencia es que en el interior de la residencia de conductores te encontrarás a unos cuantos alemanes durmiendo (el sigilo es esencial) y fuera te esperan los focos de vigilancia.

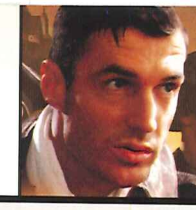
CAPÍTULO 2: PRISONER OF WAR ESCENARIO: STALAG LUFT

Objetivo 1

Contacta con el comité de fugas para conseguir tu primer objetivo en *Stalag Luft*. Uno de sus componentes es **Temple-Smithson**, el oficial que te dio la bienvenida al campo de prisioneros.



Prisoner Of War







Encontrarás al comité de fugas en el barracón 4. Te someterán a una pequeña prueba. Recoge la cinta escondida en el baúl del barracón 2 (donde puedes grabar partida). Llévatela al pabellón de administración y reprodúcela en el sistema de megafonía del campamento.

El pabellón de administración se encuentra detrás del barracón comedor (*Messhall*), al Norte de tu barracón. Todo la valla metálica que rodea los barracones de los prisioneros está coronado de alambre de espino menos una parte, al Sureste. Salta por allí y dirígete al Norte, mientras esquivas a los guardias y haces uso de piedras para distraer su atención. Después de reproducir la cinta, viene lo más peliagudo: regresar con el resto de prisioneros. Piensa que si te trincan, tendrás que empezar de nuevo.

Lo mejor, es realizar la operación a la hora del desayuno, ya que la administración se encuentra justo al otro lado de la valla y tendrás medio camino despejado.

Objetivo 2

Debes robar unos papeles de la oficina del *Kommandant* alemán. Uno de los del comité de fugas te ha dejado en el baúl de tu barracón una llave de latón. Con ella accederás al almacén situado al Oeste de los barracones de prisioneros, protegido por una valla metálica y un guardia. Salta la valla, despista al guardia y usa la llave. Dentro encontrarás un uniforme nazi. Utiliza el espejo para cambiarte. Los soldados rasos y los guardias no reconocerán el engaño, pero sí los oficiales de grado superior, tenlo en cuenta.

La oficina del *Kommandant* se encuentra al Noreste de los barracones de los prisioneros. Utiliza la tubería para trepar a las plantas superiores. Roba todo lo que puedas de allí y baja a la planta inferior para «sustraer» los planos de la mesa del *Kommandant*. Sólo queda regresar... Si puedes.

Objetivo 3

El comité planea una gran fuga por medio de un túnel. Pero se necesita un fuelle para completar la bomba que mantendrá el suministro de aire dentro de él. Ése será tu nuevo cometido: conseguir el fuelle. Podrás encontrarlo en dos sitios: la cocina del *Kommandant* o la cocina del barracón comedor (*Messhall*).



Si tienes la fortuna de conservar el uniforme de soldado nazi, la cosa será sencilla, al menos en el camino de ida a casa del *Kommandant*. A la vuelta, el fuelle llamará la atención del resto de guardias. Ten cuidado. Si optas por visitar la cocina del *Messhall*, ten en cuenta que durante la hora de la comida, la estancia estará vigilada por un guardia y el cocinero.

Objetivo 4

Debes llegar a las cocheras, pero necesitarás encontrar antes una palanca. Utiliza el disfraz de soldado alemán una vez más y dirígete al Noroeste para llegar a las cocheras. La única forma de llegar hasta ellas será saltando unas cuantas vallas metálicas y atravesando un agujero en el muro. Una vez que llegues a las cocheras, si todavía no has conseguido la palanca, encontrarás una entre los arbustos del Noroeste. Hay tres cocheras con tres puertas. La de la derecha es la que esconde el túnel por el que deberás escapar.

CAPÍTULO 3: CASTILLO DE COLDITZ ESCENARIO: COLDITZ

Esta fortaleza no ha recibido su reputación de inexpugnable por nada. Te será extremadamente difícil escapar de ella, aunque no tardarás en hacer contacto con el comité de fugas del lugar, que te proporcionará unos cuantos cometidos. Para hacer la fuga aún más difícil, los prisioneros más conflictivos han sido separados del resto, por lo que sólo podrás contactar con ellos en determinados momentos del día.

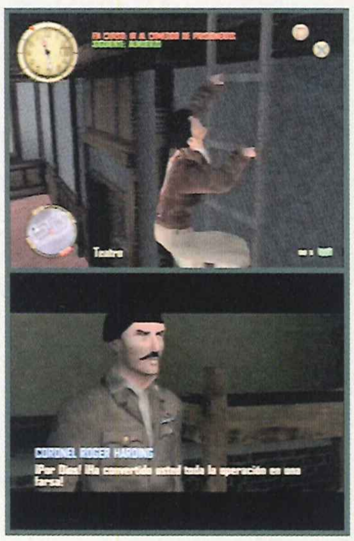
Objetivo 1

Tu meta ahora es contactar con el Coronel **Roger Harding**, aquel con bigote y boina



que cogieron en *Stalag Luft* al encontrar los planos en su barracón, en el capítulo anterior.

En el pasillo que lleva a tu barracón (A), verás un soldado montando guardia enfrente de una mesa. Distrae su atención y roba la ganzúa de la mesa. Te será extremadamente útil para abrir la puerta de la biblioteca, en el mismo pasillo. Entra en la biblioteca y comienza a subir pisos y más pisos, evitando a los guardias. Acabarás por llegar a una ventana semiabierta por la que se puede divisar una escalerilla. Salta por la ventana, usa la escalerilla y camina por el tejado hasta dar con otra ventana semiabierta. Entra y acabarás llegando al teatro justo a tiempo



para escuchar una conversación entre el *Kommandant* y su tropa.

Baja al escenario y hallarás una trampilla que conduce al barracón de prisioneros B. Sal fuera (cuidado con los guardias) y te toparás con el hombre que buscabas.

Objetivo 2

Consigue un uniforme alemán para **Harding**. El te habrá depositado una llave de latón en tu baúl. La cosa es bastante sencilla. Entra en la lavandería desde el patio. Coge el uniforme, póntelo y regresa al barracón de **Harding**.

Objetivo 3

Debes robar un salvoconducto. Y sólo hay dos sitios donde conseguirlo: la enfermería y la oficina de administración.

La enfermería

La encontrarás al otro lado del patio. Sube



la escalera y utiliza la ganzúa para abrir la puerta. Verás el salvoconducto encima de la mesa. En el caso de que haya un guardia sentado frente a ella, la cosa se complicará un poco. Tendrás que coger el uniforme del soldado convaleciente en la cama y engañar al guardia.

Oficina de administración

Para llegar a ella hay dos caminos. En el comedor de prisioneros verás una puerta algo elevada. Conduce al comedor de los alemanes. Y desde ahí, a la oficina de administración, donde encontrarás el otro salvoconducto. Ésa es una ruta. Para la otra, debes coger la puerta Sur del comedor de prisioneros, una que lleva a un pasillo con una puerta a la cocina y otra al fondo. Entra en esta última y llegarás al patio. Sube la escalinata grande y llegarás a la oficina de administración.

Habla con los del comité de fugas y habrás completado un nuevo objetivo.

Objetivo 4

Para escapar por las alcantarillas es necesario recuperar del patio alemán la herramienta que las abre. Está depositada sobre una mesa al aire libre, junto a una garita. Una vez que la tengas en tu poder te ofrecerán tres posibles salidas a elegir:

El patio de prisioneros

Es la más fácil de localizar, aunque la más lejana hasta el punto de salida.

La cocina

Si entras de día, contrata a algún otro prisionero para que entretenga al cocinero.

El patio alemán

El más difícil de encontrar, ni te molestes. ➡



Prisoner Of War





Los túneles

Son un verdadero laberinto, con pasillos cortados, diversas rutas a elegir y con la dificultad añadida de estar vigilado por unos cuantos guardias. Usa el mapa (parte inferior izquierda de la pantalla) y no tendrás problemas para encontrar a **Harding**.

CAPÍTULO 4: SABOTAJE ESCENARIO: STALAG LUFT

Al regresar a *Stalag Luft* habrás visto ya el cohete V5 que ultiman los alemanes. En este capítulo tendrás que hacer fotos del cohete, recoger documentación sobre él y, como guinda, sabotearlo. El campamento ha sufrido algunos cambios en su distribución desde el Capítulo 2. Mientras tú intentas sabotear el V5, el resto de prisioneros está construyendo un túnel para una gran fuga, que se irá haciendo más largo a medida que vayas superando objetivos. Usa los carritos para circular por el túnel a toda velocidad.

Objetivo 1

Aunque suene a broma, el servicio secreto aliado ha enviado las herramientas necesarias para esta misión por correo. Debes recoger el paquete antes de que los alemanes descubran el pastel. Roba un disfraz alemán, pero antes tienes que conseguir una llave de latón. Encontrarás una



colgada en el barracón comedor (*Messhall*) ubicado hacia el Norte.

Entre la zona de los barracones de los prisioneros y la recién edificada zona de depósitos. Encontrarás un pequeño almacén alemán con un uniforme de guardia en su interior (ojo, porque no te servirá de nada ante Tenientes y otros oficiales). Póntelo y salta la valla hacia la zona de los almacenes. Entra en el almacén A y roba la palanca. Úsala para abrir el almacén B, donde encontrarás la ganzúa con la que acceder a la oficina postal. Ésta se



encuentra al Sur del edificio del *Kommandant*. Recoge el paquete y regresa «echando mixtos» hasta el campamento de prisioneros para hablar con el comité de fugas.

Objetivo 2

El paquete contenía una cámara. Con ella debes sacar fotos del cohete V5 y de la torre de lanzamiento. Además tienes que conseguir documentos que muestren los puntos débiles del cohete. No todo son malas noticias. Los prisioneros están avanzando con el túnel. Ahora se prolonga del barracón 2 hasta la zona de los almacenes. Utilízalo para ahorrar caminata y evitar a los guardias. Hay dos rutas hacia el cohete: pasando por la oficina postal o saltando por la zona de los almacenes, para luego atravesar la lavandería.

Al llegar a la zona de Alta Tecnología (donde se encuentra el V5) sube por la



escalinata hasta la zona de arriba. Trepa por una nueva escalera y llegarás al tejado. Dirígete al Este para tener una buena vista del cohete V5. Saca la foto y descuélgate por la trampilla.
Evita a los Tenientes que patrullan el interior del edificio y usa la ganzúa con la caja fuerte del piso interior. Dentro están los documentos que buscabas. Vuelve a los barracones de prisioneros.

Objetivo 3

Los planes han cambiado. Hay que ponerse en contacto por radio con **Londres** para que lo bombardeen todo. El túnel va avanzando y ahora llega hasta los pabellones de los alemanes. Es la única ruta posible para llegar hasta allí. Conseguir el uniforme de Teniente para entrar en la sala de radio va a ser tu principal quebradero de cabeza. Nada más salir al exterior, tras salir del túnel, verás una llave brillante colgada de la pared. Es la llave de hierro. Encamínate hacia el comedor (*Messhall*) de los alemanes. En la planta de arriba está la residencia de oficiales. Usa la llave de hierro con la puerta y el uniforme de Teniente será tuyo. Cámbiate y no pierdas más tiempo: debes llegar hasta la radio, atravesando la oficina de administración. El uniforme de Teniente te permitirá evitar llamar la atención de los oficiales que trabajan en las mesas. Llama por radio a **Londres** y regresa a los barracones de prisioneros a través del túnel.





Objetivo 4

En vista del bombardeo aliado sobre el campamento, los nazis han decidido adelantar el lanzamiento del cohete V5. En este momento empieza una cuenta atrás de cinco minutos en la que debes llegar al centro de Alta Tecnología y neutralizar el V5 antes de que despegue. Agarra el uniforme de Teniente y no te molestes en utilizar el túnel del barracón 2. Tendrás que volver al viejo sistema de saltar una valla y otra. No pares de correr hasta llegar al centro de Alta Tecnología. Busca el panel de control de la parte superior y el de la parte inferior. Ambos se desactivarán con las llaves que encontrarás colgadas no muy lejos de los paneles de control.

CAPÍTULO 5: ASUNTOS POR TERMINAR ESCENARIO: CASTILLO DE COLDITZ

De vuelta a *Colditz*, descubrirás que **Harding** ha sido capturado de nuevo, cuando estaba ultimando un nuevo plan de fuga que le obligaba a visitar una y otra vez el campanario de la capilla. Además, se sospecha que hay un espía que suministra información a los alemanes sobre los continuos planes de fuga. Debes descubrirle antes de que estropee otra evasión.

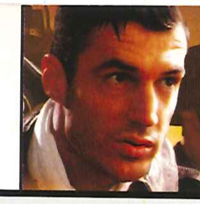


Objetivo 1

Ahora tu dormitorio es el que utilizaba **Harding** en el Capítulo 3. Necesitarás una palanca para entrar directamente en la puerta de la parte alta de la torre. La ruta más sencilla es a través de la biblioteca, pero para entrar necesitas una llave de latón. Encontrarás una en la oficina de administración a la que podrás llegar desde el comedor de prisioneros, atra-



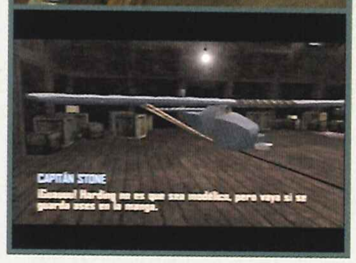




Prisoner Of War







vesando el comedor de los alemanes. Sube todas las escalera de la biblioteca y acabarás por llegar a un corredor en ruinas. Sentirás detrás de ti una presencia. ¿Será el espía? Sea quien sea te ha hecho una foto. Sal por la ventana, trepa por la cuerda y llegarás al secreto de **Harding**: un planeador. Desgraciadamente, le detuvieron en pleno proceso de construcción y el planeador necesita ser completado antes de que inicie el vuelo. Sal por el ático de la capilla. Utiliza la palanca que encontrarás en esa habitación para desatrancar la puerta y regresa para comentar tu descubrimiento a los del comité de fugas.

Objetivo 2

Los del comité de fugas te habrán encargado una nueva misión: descubrir al espía. Debes fotografiarle en el despacho del *Kommandant*. Recoge la cámara del baúl de tu habitación. Dirígete al planeador por la biblioteca y comprobarás que la cuerda por la que puedes trepar y el garfio que la sujeta pueden ser «sustraídos» para ser utilizados en otros sitios, como por ejemplo, el balcón del *Kommandant*. Úsalo para trepar al balcón y sacar una foto del espía.

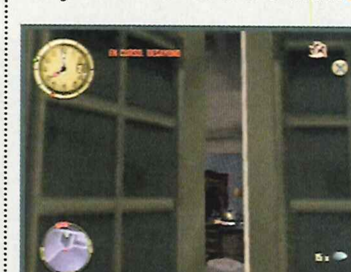
Objetivo 3

Tras informar al comité de fugas sobre la identidad del espía, concentra ahora todos tus esfuerzos en encontrar lo necesario para reparar el planeador. Necesitas tela, madera y un cable. Encontrarás en el baúl una llave de acero que abrirá muchas de las puertas a las que no podías acceder hasta ahora, como los barracones alemanes, situados en la misma planta que el despacho del *Kommandant*. No hagas ruido al entrar, porque en su interior descansan unos cuantos soldados con el sueño muy ligero. Aquí hallarás la sábana para cubrir el ala del planeador. Con ella bajo el brazo, utiliza el garfio para llegar hasta el planeador (entra en el pasillo del barracón A y verás una puerta que conduce al otro lado del patio, allí hay una escalinata que da a una argolla en la que enganchar el garfio). Dado que tanto la sábana como el garfio son objetos de mano, tendrás que ingeniártelas para llevar ambos utensilios. El cable lo encontrarás en una habitación cercana a la sala del planeador. Tendrás que atravesar un pasillo, bajar una escalinata y rodear una caja para verlo. Atraviesa una puerta decorada con columnas, en el otro extremo del patio, y estarás en la capilla, donde reposa el último componente para el planeador, el tablón de madera. Con el planeador perfectamente ensamblado, tu siguiente destino será el edificio principal de los alemanes, concretamente la puerta de la planta inferior, junto a las escaleras, que lleva a la sala de calderas. Te espera un inacabable laberinto plagado de oficiales hasta encontrar la tapa de alcantarilla que conduce al laboratorio. Acciona allí el tablero de control.

Objetivo 4

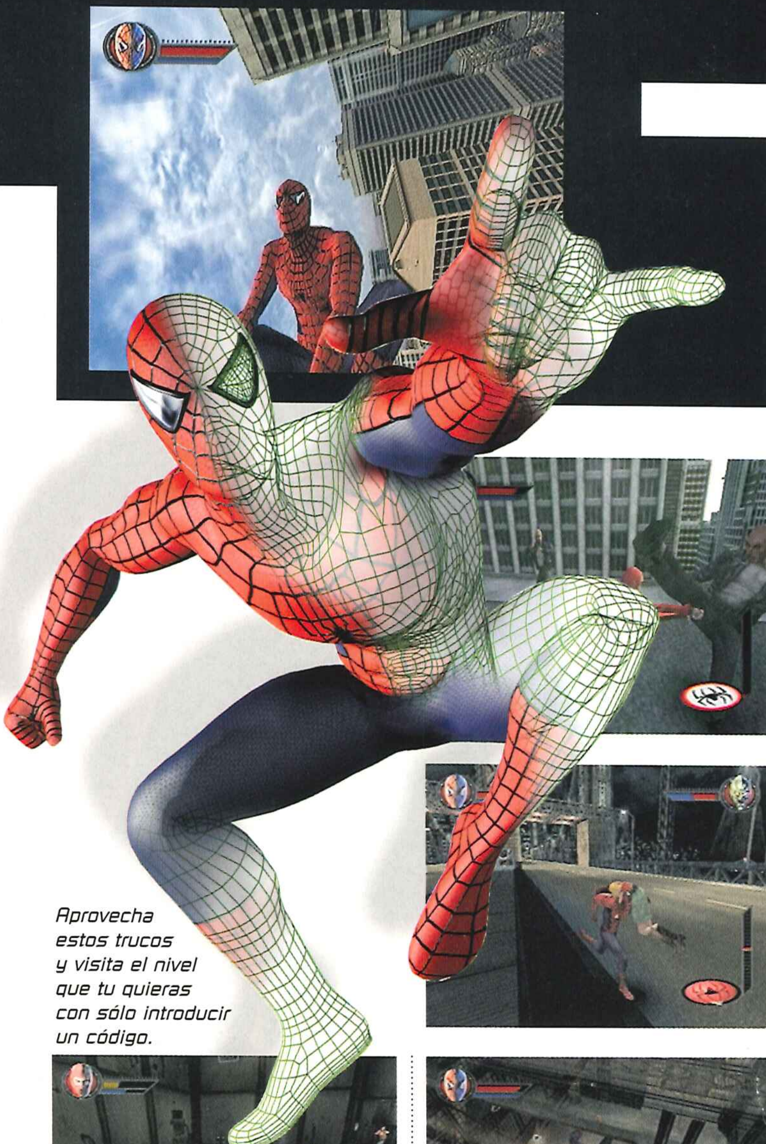
Con todas las tropas alemanas de *Colditz* pisándote los talones, sólo cuentas con 5 minutos para llegar hasta el planeador por cualquiera de las rutas posibles. No intentes grabar partida, porque será imposible. Una vez que alcances el planeador, serás testigo del final de ***Prisoner Of War***...





por << R. Dreamer >>

SPIDER-MAN



Aprovecha estos trucos y visita el nivel que tu quieras con sólo introducir un código.





■ Código Secreto
Dentro del menú *Specials* introduce el código: ARACHNID.

■ Tela de araña inifinita
Si introduces ORGANICWEBBING en el menú *Specials* conseguirás esta ventaja. El sonido de una risa confirmará que el truco ha funcionado.

■ Los controles de lucha
En el menú Specials introduce el código KOALA. De nuevo una sonrisa te confirmará que el truco ha sido efectivo y tendrás todos los controles de lucha.

■ Selección de nivel
Entra en el menú *Specials* y utiliza la palabra IMIARMAS.

■ Pasar de nivel
Dentro del menú *Specials* utiliza el código ROMITAS.

■ Entrenamiento
Entra en el menú *Specials* e introduce como código HEADEXPLODY.





■ Jugar como Mary Jane
Entra en el menú Special y utiliza como código GIRLNEXTDOOR.

■ Jugar como Shocker
En el menú *Specials* pon como código HERMANSHULTZ.

■ Jugar como científico
Tan sólo tienes que poner la palabra SERUM en el menú *Specials*.

■ Jugar como policía
Entra en el menú *Specials* e introduce como código REALHERO.

■ Jugar como Duende Verde
Elige la dificultad más alta del juego y utiliza la contraseña ARACHNID para seleccionar la última secuencia. Después de verla debes entrar en *Secret Store* para activar la opción que te permitirá encarnar al «malo de la película» en cualquiera de los niveles.

■ Jugar como Thug 1
Sólo tienes que introducir KUNCKLES como código en el menú Specials y podrás jugar como Thug 1.



■ Jugar como Thug 2
Utiliza como código STICKYRICE.

■ Capitán Stacey
Entra en el menú *Specials* e introduce como código CAPTAINSTACEY y podrás controlar al piloto del helicóptero.

■ Jugar como Thug 3
Para encarnar a esta criatura utiliza el código THUGSRUS.

■ Ataques estilo Matrix
Dentro del menú *Specials* usa como contraseña DOGTHIS para hacer más espectaculares los combates.

■ Traje del Duende Verde
Introduce el código FREAKOUT en el menú *Specials*.

■ Cabeza gigante
Si quieres ver a *Spider-Man* con la cabeza y los pies con un tamaño desproporcionado, entra en el menú *Specials* y utiliza GOESTOYOURHEAD.

■ Vista en primera persona
Dentro del menú *Specials* introduce el código UNDERTHEMASK.





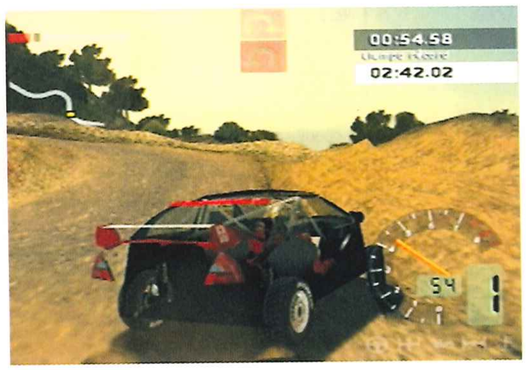


Ya no tienes excusa para disfrutar con las últimas peripecias del héroe arácnido en su lucha contra el mal.

W. RALLY CHAMPIONSHIP

SERIE PLATINUM

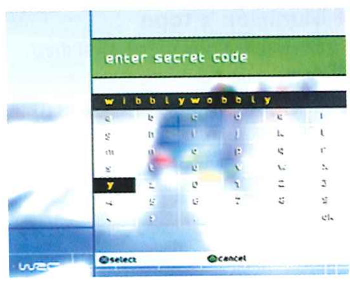




Oferta de trucos

Introduce los siguientes códigos en el menú de secretos del juego para acceder a una alucinante oferta de trucos.

ontheceiling - Cámara reversa.
imgoingcrazy - Efectos psicodélicos.
wibblywobbly - Efectos bajo el agua.
downbelow - Nueva perspectiva.
evopower - Más velocidad.
heliumaid - Voz rápida del copiloto.
thatsstupid - Coches sin chasis.
floatylight - Vehículos volando en las repeticiones.



Introduce los códigos en la pantalla de la izquierda para activar sus funciones y alucinar al volante con WRC.

FREQUENCY



Código Maestro

En la pantalla de presentación pulsa Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Izquierda, Arriba, Derecha y Abajo.



Autocatcher

Durante el juego, ejecuta la siguiente combinación: Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda y Arriba para acceder a este truco.

BLOOD OMEN 2



Ya no hay enemigo que se te resista, con este truco puedes conseguir el arma más poderosa del juego y una armadura.

Segadora de Almas y Armadura

Cuando te encuentres en la pantalla de presentación del juego, desde donde puedes empezar o cargar una partida, ejecuta la siguiente combinación: L1, R1, L2, R2, Cuadrado, Círculo, Triángulo. Si lo has hecho bien una voz confirmará que el truco ha funcionado. Después, comienza una nueva partida para comprobar que **Kain** tiene en sus manos La Segadora de Almas, el arma más potente del juego, y una Armadura especial.



Después de recuperar fuerzas, Kain estará dispuesto para la lucha utilizando la mítica espada Segadora de Almas.







SOLDIER OF FORTUNE GOLD

Inmunidad

Para no sufrir daños ante los disparos enemigos, pulsa *Select* durante el juego para acceder a los objetivos que tienes que cumplir en la misión y en esta pantalla pulsa y mantén presionados R1, L1, R2, L2 y Cuadrado. Sin soltarlos pulsa Izquierda. Un mensaje confirmará que la secuencia se introdujo correctamente.



Munición a tope

Sigue los mismos pasos que en el truco anterior e introduce la siguiente secuencia: mientras mantienes presionados R1 y Cuadrado, pulsa Izquierda.



Invisible

De nuevo, durante el juego pulsa *Select* y mientras mantienes apretados L1 y L2, pulsa Izquierda.



Todas las armas

Repite la misma operación, pero esta vez mantén presionados L2, R2, Cuadrado y pulsa Izquierda.



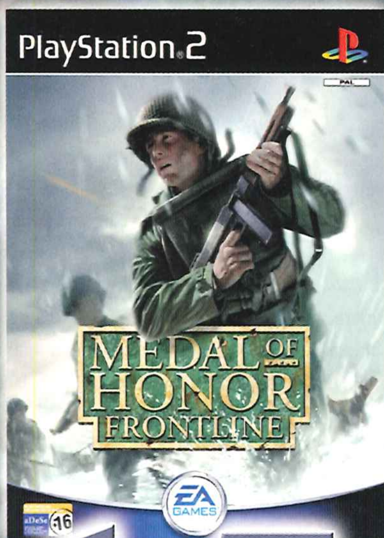


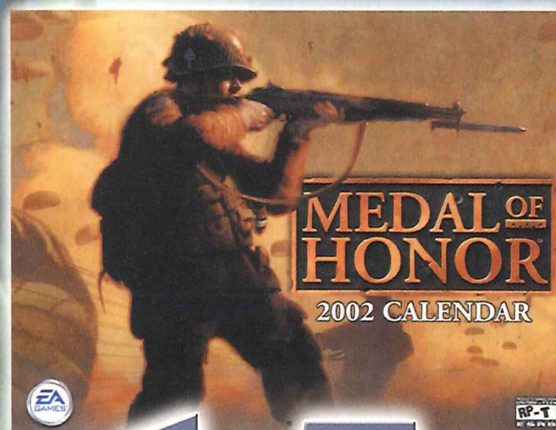
Todo el arsenal del juego a tu disposición y con la posibilidad de recargar la munición de cualquier arma cuando las tropas enemigas te agobien.





CONCURSO MEDAL OF HONOR







15 JUEGOS + 15 CALENDARIOS + 15 JUEGOS

SONY · PlayStation 2 · EA GAMES

Quieres desembarcar en Normandía, acabar con las tropas alemanas y además pasar un buen rato con uno de los mejores juegos del momento, pues Electronic Arts y PlayStation 2 Revista Oficial te brindan la oportunidad de conseguir la última entrega de la saga Medal of Honor para PSone y la primera para PlayStation 2. Sólo tienes que contestar correctamente a la siguiente pregunta antes del 18 de julio.

¿Durante qué guerra transcurre el juego?

A) I G. Mundial **B**) II G. Mundial **C**) G. del Golfo

SORTEO «MEDAL OF HONOR»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R01, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R01 C.**

GSMBOX SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 18 de julio.

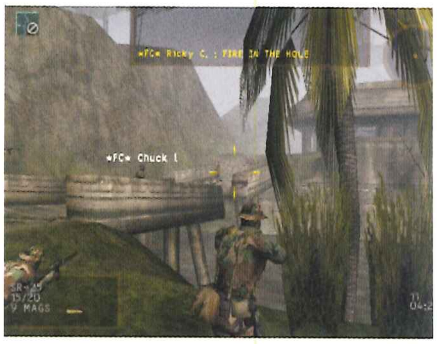
S.O.S.

CONSULTORIO OFICIAL PS2



Los títulos presentados en el E3 y las posibilidades On-line de PlayStation 2 protagonizan casi todas las cartas recibidas este mes.





Los retrasos de Commandos 2

Hola me llamo **Jaime** y me encanta vuestra revista. Bueno, a lo que voy:

1.- ¿Cuándo saldrá en **España** el *Commandos 2* para la **PS2**? ¿Traerá un ratón o en cambio se jugará con el *DualShock*?

2.- En la anterior revista publicasteis un artículo sobre *Socom*. ¿Cuándo saldrá a la venta en **España**? ¿Traerá los accesorios para jugar *On-line* o habrá que comprarlos aparte?

3.- ¿Saldrá *GTA 4* para **PlayStation 2**? Si es así, ¿cuándo saldrá?

4.- A vuestro criterio, ¿cuál será el mejor juego que saldrá en junio y julio?

5.- ¿Cuándo saldrá finalmente *The Getaway*?, ¿Será una especie de *GTA3*?

Jaime Perez, vía e-mail.

1.- Commandos 2 saldrá en septiembre. Se jugará con el *DualShock*. Los chicos de Pyro han ideado un genial sistema de control con el que controlarás a los personajes directamente, sin puntero.





2.- Aparecerá junto al módem y el disco duro, en navidades. El único accesorio que vendrá incluido es el *headset*.

3.- Suponemos que Polyphony está trabajando sobre *GT4*, pero no se sabe nada aún.

4.- Sin duda alguna, *GT Concept 2002*.

Final Fantasy XI en España

Antes de nada quería deciros que sois la mejor revista del mundo. Bueno, ahí van las preguntas:

1.- ¿Me podríais decir cuál será el primer juego que sacarán para jugar *On-line* en español?

2.- ¿Cuánto valdra el módem para **PS2**?

3.- ¿Cuándo saldra *Final Fantasy XI*?

4.- Un amigo dice que *FFX* dura 100 horas. Yo digo que sólo 50-60. ¿Quién se acerca más?

5.- ¿Cuál de todos los *Final Fantasy* creéis que es el mejor?

6.- ¿Cabe la remota posibilidad de que salga *Metal Gear Solid 3*?

7.- ¿Puede que salga algún juego tipo *Counter-Strike* para **PlayStation 2**?

Alberto Pérez, vía e-mail.

1.- Parece ser que *Socom* será uno de los primeros en llegar a España, pero no sabemos si saldrá en castellano.

2.- No sabemos su precio exacto, pero Sony C.E. hará lo posible por mantener su precio por debajo de las 20.000 Ptas. (120 Euros).

3.- Jugarás a unos cuantos títulos *On-line* antes de echarle el guante a *FFXI*. Tardará bastante en llegar (si llega).

4.- Está más cerca de las 60 horas que de las 100.

5.- La sexta y la séptima entrega son las preferidas entre los miembros de la redacción.

6.- Por ahora, ló unico relacionado con *Metal Gear* de inminente aparición será *Metal Gear Solid 2: Substance*.

7.- Lo más parecido es *Socom*.

El nuevo Grand Theft Auto

Hola me llamo **Lupo** y tengo unas cosillas que preguntaros.

1.- ¿Para cuándo *Stuntman*?

2.- He oído que van a sacar nuevas misiones y ciudades para *GTA3*. ¿Es cierto? ¿Cuándo?

3.- ¿Sabéis si *Onimusha 2* estará traducido a español o seguirá en inglés?

4.- ¿Alguna noticia de juegos de **Pyro Studios**? ¿Para cuándo?

Lupo, vía e-mail.

1.- En septiembre se pondrá a la venta en las tiendas de mano de Infogrames.

2.- Saldrá una especie de secuela llamada *GTA: Vice City*, situada en otra ciudad (¿adivinas cuál es?).





3.- Es casi seguro que *Onimusha 2* saldrá traducido al castellano.

4.- Por ahora, la compañía española está demasiado ocupada terminando *Commandos 2*.

Project BG&E y Dino Crisis

Hola, mi nombre virtual es **AkiraFran**. Quería haceros unas preguntitas, no sin antes felicitaros por la revista, claro está. Bueno ahí van:

1.- ¿Para cuándo se espera algo más sobre esa nueva entrega que se rumorea por ahí de *Dead Or Alive* para **PS2**?

2.- ¿Qué se sabe de *Project BG&E*?

3.- ¿Sacará **Capcom** algún *Dino Crisis* que no sea *Gun Survivor*?

4.- Me dijeron que cuando salió **GameCube** en **Japón**, **PS2** se redujo al mismo precio que la consola de **Nintendo**, ¿qué hay de cierto en eso? ¿Ocurrirá aquí lo mismo?

AkiraFran, vía e-mail.

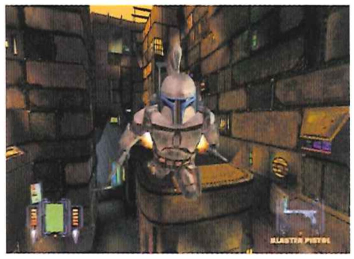
1.- Tecmo no suelta prenda. Están demasiado liados con la versión de *Ninja Gaiden* para Xbox.

2.- Es una aventura creada por Ubi Soft, más concretamente por el «padre» de *Rayman*, que promete romper todos los moldes.

3.- Las únicas aventuras en desarrollo actualmente son los *Resident Evil* para GC y el *RE On-line* para PS2, de *Dino Crisis* lo último que hemos visto es *Dino Stalker*.







4.- No, no se redujo. Puede que, en breve, su precio se rebaje ligeramente en nuestro país.

Counter-Strike en PlayStation 2

Hola me llamo **José Miguel** y quería comentaros algunas dudas:

1.- Tengo el volante de *GT3* y quería saber si además de servir para *GT3* me podría servir para otros juegos de conducción como *GT Concept*, etc.

2.- Quería saber cuándo saldrán y sobre cuánto costarán el disco duro y el módem para **PlayStation 2**.

3.-Soy muy aficionado al *Counter-Strike* y me gustaría saber si alguna vez, saldrá algo parecido para **PlayStation 2**.

José Miguel Sánchez, vía e-mail.

1.- En principio, el volante funciona con todos los juegos de conducción, pero el *Force Feedback* sólo se activa con *GT3* y el próximo *GT Concept 2002*.

2.- Saldrá en navidades, pero su precio final aún no ha salido a la luz.

3.- Ya que Bill Gates ha «comprado» a Valve para hacer una versión Xbox de *Counter-Strike*, los usuarios de PS2 nos tendremos que «conformar» con el genial *Socom: U.S. Navy SEALS*.

Los juegos de Star Wars

Hola soy **Juandi** y sinceramente, en vuestra revista no sobra prácticamente nada. Ahí van mis preguntas:

1.- Qué se sabe de un juego de *Jurassic Park III* para **PS2** que se estaba desarrollando?

2.- Cuándo saldrán *Jak & Daxter, Devil May Cry* y *Star Wars Starfighter* en *Platinum*?

3.- ¿Sacará **LucasArts** algún juego del *Episodio II* que no sea un simulador de naves?

4.- ¿Sacará **Sega** el juego de pistola que tenía en las recreativas de *The Lost World: Jurassic Park*?

Juandi Ikari, vía e-mail.

1.- Vivendi planea lanzar un título basado en *Parque Jurásico*. En nuestro reportaje sobre el E3 lo tienes todo.

2.- Posiblemente, las fechas navideñas sean las seleccionadas por las compañías para poner a la venta esos títulos.

3.- *Star Wars: Clone Wars, Star Wars: Bounty Hunter* y *Star Wars: Galaxies*.

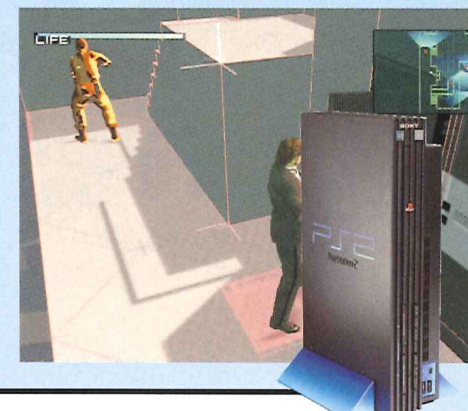
4.- No parece muy probable. Lo más parecido que podrás encontrar en breve en las tiendas es *Dino Stalker*.

La carta del mes

No se vosotros, pero a mi me parece una desfachatez lo que piensa hacer **Konami**. Sacan el *MGS2* para la negra de **Sony**, todo guay y eso, ¿no? Después dicen que hacen una nueva versión de ese mismo juego, que es lo que debería haber sido el primero, claro, todo esto cuando todos los posedores de **PlayStation 2** ya se lo han comprado. Pero además, primero saldrá para **Xbox** y más adelante... para **PlayStation 2**. Yo pienso que es una puñalada por la espalda a todos aquellos que confiaron en **Konami** y compraron la versión primaria. Desde aquí quiero decir que el día que el juego se ponga a la venta, no pienso gastarme ni un duro en él, porque ya es bastante que me gastase 65 Euros en un juego «a medias», y eso que tengo muchos juegos para **PS2** y todos originales. Un saludo y que todos paséis un buen día.

Juan Antonio R., vía e-mail.





Beat'em-up y Dead To Rights

Hola, me llamo **Aitor** y me gustaría que fuerais tan amables de despejarme unas dudas sobre unos títulos de **PlayStation 2**:

1.- ¿Qué juego de lucha me aconsejaríais: *Virtua Fighter 4, DOA2* o espero a *Tekken 4*?

2.- ¿Qué me podéis decir sobre la nueva versión para **PS2** de *Tomb Raider*?

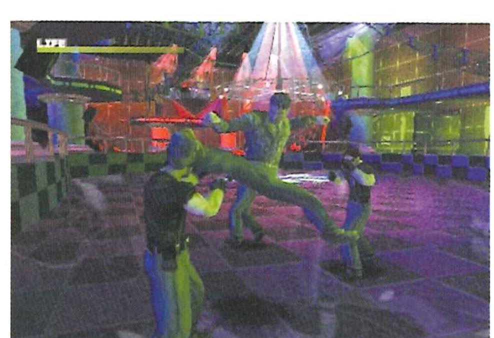
3.- He oído algo sobre un juego llamado *Dead To Rights* y, por lo que dicen, es muy bueno en gráficos y jugabilidad, incluso mejor que *Syphon Filter* o *MGS2*, ¿es cierto eso? ¿Cuándo saldrá a la venta? ¿Dónde puedo conseguir más información sobre él?

Aitor Nieto, vía e-mail.

1.- *VF4* y *Tekken 4* son igual de buenos, todo depende de tus gustos sobre ambas sagas.

2.- En el reportaje sobre el E3 de este mes encontrarás toda la información.

3.- Namco está programando *Dead To Rights*, una especie de *Max Payne* más espectacular, con más explosiones, más «chulerías» e incluso artes marciales. La mala noticia es que saldrá primero para Xbox. Aquí tienes más información: www.deadtorights.com.



Enviad vuestras consultas a: **Revista PS2RO, Calle O'Donnel, 12 Madrid 28009**, escribiendo **S.O.S.** en una esquina del sobre, o al e-mail **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**

Actualidad DVD

Trilogía Regreso Al Futuro en DVD

Universal ultima uno de los bombazos del año



La sede en **Londres** de **Universal Pictures International Video** lo ha hecho oficial: la trilogía *Regreso Al Futuro* llegará a los DVD europeos en septiembre. Los extras que llevará este *pack* son escalofriantes. Tomad nota:

Disco 1: Regreso Al Futuro.

- La película.
- Making Of original.
- Documental retrospectivo con el reparto original.
- Comentarios de audio de **Robert Zemeckis, Bob Gale** y **Michael J. Fox**.
- Tomas falsas.
- Escenas eliminadas.
- Los *test* de maquillaje originales.
- Ensayos con los monopatines.
- Anécdotas sobre el rodaje y la película.
- Archivo de producción (con fotografías, *storyboards*, etc.).
- vídeo musical «Power Of Love» de *Huey Lewis & The News*.

Disco 2: Regreso Al Futuro II

- La película.
- Making Of original.
- Documental retrospectivo.
- Tomas falsas.
- Escenas eliminadas.
- Archivo de producción.

Disco 3: Regreso Al Futuro III

- La película.
- Making Of original.
- Documental retrospectivo.
- Tomas falsas.
- Escenas eliminadas.
- Archivo de producción.
- Vídeo musical «Double Back» de *ZZ Top*.

Empezad a ahorrar, porque este clásico de la ciencia-ficción lo merece.

El Señor De Los Anillos: 28-Agosto

Columbia ya pone fecha al DVD de La Comunidad Del Anillo

Serán dos DVD, uno con la película y un segundo con dos horas de extras con el siguiente contenido: 3 documentales, 15 *clips* creados originalmente para la página web, un avance de diez minutos de *Las Dos Torres*, trailers, vídeo musical de *Enya*, trailer del juego de **EA** y un anticipo de la futura Edición Especial Ampliada.



¡De miedo...! 13 fantasmas

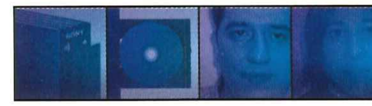


Futurama (1ª TEMPORADA)

La obra cumbre de Matt Groening



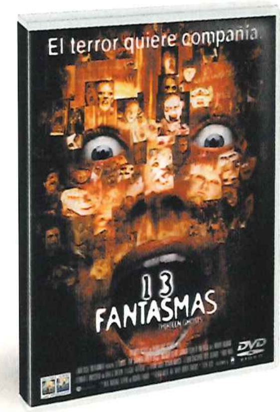




por << Bruno Sol e Isabel Garrido >>



Pasar un buen rato y sufrir un poco frente a la pantalla del televisor, ese es el propósito de estos ***13 Fantasmas*** de impecable factura estética. *Remake* de una vieja película de los años 60 que nos retrataba una casa encantada bajo la batuta de **William Castle**. La versión del nuevo siglo no supera en suspense a la producción «ye-ye», puede que rindiéndose antes de tiempo a un final previsible. A cambio, apuesta por la espectacularidad del diseño de escenarios, de los personajes de ultratumba y de los sustos irremediables y puntuales, buscando (y a veces encontrando) el sobrecogimiento del espectador ante tan magnánimo despliegue de efectos. La casa encantada tiene una particular arquitectura que dista años luz de los viejos caserones al estilo del refugio del desequilibrado **Norman Bates**. La vivienda es un capricho propio de millonarios excéntricos: completamente transparente, parece obra de los productores *Gran Hermano*, donde la privacidad brilla por su ausencia. El estrés está servido en cuanto uno se imagine lo «acogedor» que puede resultar dicho hogar... y encima está encantado... **I.G.**





Exhuberante espíritu atormentado que demuestra que los espectros también conocen las propiedades de la silicona.







Paciencia en la sala de maquillaje para irse «al otro barrio» aunque sea sólo en el celuloide.



Caso excepcional hoy día: El maquillaje tradicional supera en peso estético a los efectos digitales.



En los extras, la explicación de por qué los fantasmas no descansan en paz.

■ **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■■■■□

Con tanta criatura de ultratumba destaca un largo *Making Of* con todos los secretos del maquillaje utilizado para crear los fantasmas. También hay un inquietante documental sobre las leyendas de los 13 espíritus que acabaron sus días de forma dramática para convertirse en almas en pena y amargar la existencia a los protagonistas.

■ **PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:**

Idiomas: castellano, inglés, francés (todos en 5.1).
Subtítulos: castellano, inglés, francés, portugués y árabe.

■ **TIPO DE DVD:** DVD 9

■ **COMPAÑÍA:** **Columbia TriStar Home Video**

■ **PRECIO:** 24.01 Euros

■ **VALORACIÓN:** ■■■■□

Aunque es un producto que muestra algunas carencias que podían haberse aprovechado en el formato digital, sale rentable para un público del cine doméstico con un perfil muy determinado. El entretenimiento está asegurado tanto con la película como con los reportajes de los extras, pero la factura del sonido, por ejemplo, no es la óptima.



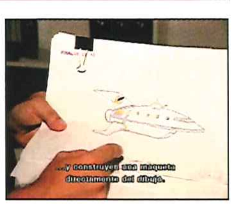


Miles de *fans* lo pedíamos a gritos desde hace meses y **Fox** nos ha escuchado: aquí están los 13 primeros episodios de ***Futurama*** en DVD. La nueva serie de **Matt Groening**, el creador de *Los Simpson*, lleva arrasando en Antena 3 TV desde su primer día de emisión gracias a su humor mordaz y una creatividad de la que están adoleciendo las últimas temporadas de la serie de **Bart** y Cía. El formato DVD es el medio ideal para disfrutar de todo el cromatismo de esta serie, que hace homenaje, mofa y sangre de la ciencia-ficción y otros muchos géneros. Este primer *pack*, que recoge los 9 capítulos de la primera temporada americana y cuatro episodios de la segunda temporada, contiene capítulos ya legendarios como *Un Vuelo Inolvidable* (una parodia de *Titanic*), *Universidad De Marte* (un tributo a las pelis de hermandades universitarias tipo *Los Albóndigas En Remojo*, etc.) o *El Infierno Está En Los Demás Robots*, donde veremos la actuación de las cabezas de los *Beastie Boys* y cómo **Bender** se hace adicto a la electricidad. Te esperan más de cinco horas de diversión asegurada. **B.S.**





El Making Of del tercer DVD desvela el proceso de creación de la serie.





Podréis encontrar hasta seis escenas eliminadas de otros tantos capítulos.



Invitados especiales en Futurama: ¡las cabezas de los Beastie Boys!



El primer DVD ofrece un storyboard animado del episodio piloto.



Y no faltan los easter eggs, con carteles «de coña» de películas famosas.

■ **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■■■■■

Una edición de lujo (y no sólo por su excelente caja) que ofrece comentarios de audio (subtitulados al castellano) de **Groening**, **David X. Cohen** y otros miembros del equipo, escenas eliminadas de seis capítulos, trailer de la primera temporada, *Makin Of*, galería de imágenes, *easter eggs* y animática, guión y *stoyboards* del episodio piloto.

■ **PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:**

Idiomas: castellano, inglés y alemán (todos en estéreo 2.0).
Subtítulos: castellano, inglés, alemán, danés, finlandés, noruego y sueco.

■ **TIPO DE DVD:** 3 DVD 9

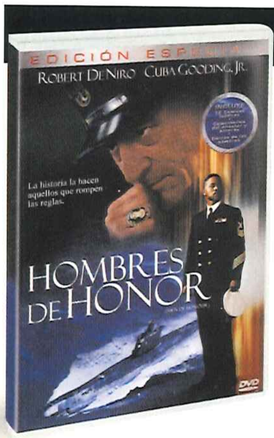
■ **COMPAÑÍA:** **20th Century Fox Home Ent.**

■ **PRECIO:** 42.04 Euros

■ **VALORACIÓN:** ■■■■■

Los *fans* de **Bender**, el robot alcohólico y ladrón, alucinarán con este sensacional *pack* que recoge los 13 primeros episodios de esta portentosa serie de animación, muy superior en sagacidad y mala leche a *Los Simpson*. ¿Llegaremos a ver una segunda y tercera temporada en DVD? Podéis contar con ello.

Hombres De Honor



Bill Cosby aparece como mecenas de esta historia que sobrepasa la anécdota «naval» para entrar en el género del drama humano. Envuelta en el mundo del rescate submarino de la Marina estadounidense, cuenta la vida de un hombre que emplea todas sus fuerzas en superar obstáculos a lo largo de su existencia para forjarse un porvenir. **Cuba Gooding Jr.**, que se pasea con clase desde la comedia infantil (*Snow Dogs*) hasta los dramas épicos pero nunca sin abandonar las grandes superproducciones, vuelve a demostrar que sigue aprendiendo. Le ayuda en la hazaña el siempre grande **Robert de Niro**. **I.G.**





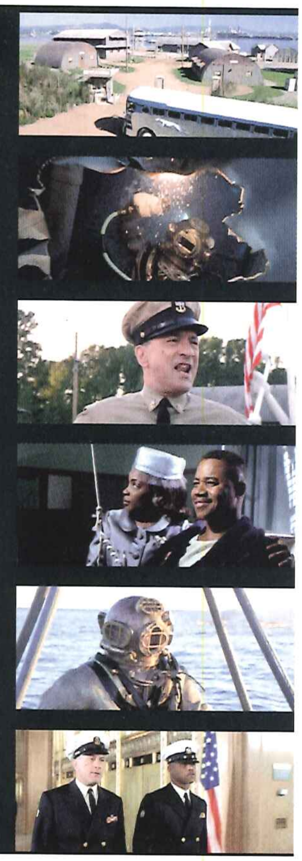
Final alternativo en el que de Niro cobra mucha más importancia.



La noche de bodas de Brashear tampoco entró en el montaje definitivo.



Imágenes reales del verdadero Carl Brashear.



CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

Encontraremos los testimonios del equipo de rodaje, un *Making Of*, *storyboards* perfectamente desgajados, un documental sobre el verdadero **Carl Brashear** que inspiró la película, un vídeo musical del tema central *Win* y entre las escenas inéditas un final alternativo que desplaza totalmente el peso del desenlace de la película.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano e inglés (ambos en 5.1).
Subtítulos: castellano e inglés.

TIPO DE DVD: DVD 9

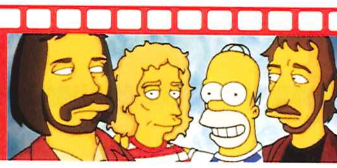
COMPAÑÍA: **20 th Century Fox H.** **PRECIO:** 24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□

Relato de la «cruda realidad» pero que no se agarra descaradamente al drama lacrimógeno. Perfecta adaptación digital que incluye un final alternativo para «mocosos» incorregibles. Inmejorable relación calidad-precio para un producto doméstico con clase.

2ª Temporada de Los Simpson

Confirmado. **Fox** comercializará en **España** la segunda temporada en DVD de *Los Simpson* después del verano. Los rumores apuntan a una fecha concreta, el 18 de septiembre.

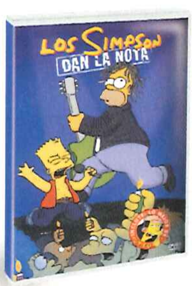


¡Grease en DVD!

Una de las películas más reclamadas en DVD llegará en septiembre en una edición especial bajo el sello **Paramount**.



Los Simpson Dan La Nota



Segundo DVD temático de *Los Simpson*, esta vez centrado en el mundo de la música. Cuatro episodios que cuenta con la participación de leyendas de la talla de **George Harrison**, *The Who*, grupos cañeros como los *Smashing Pumpkins* o *Spinal Tap*, el grupo ficticio que protagonizó aquella comedia de **Rob Reiner**. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□

El mismo extra que la edición en VHS: un mini especial con lo mejor de **Otto**, el greñudo conductor del autobús escolar. El formato DVD merecía mucho más.

PISTAS DE AUDIO:

Idiomas: castellano, inglés, italiano (todos en 2.0 Surr.).
Subtítulos: castellano, inglés e italiano.

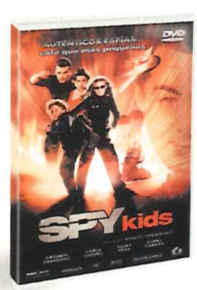
TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia Tristar HV** **PVP:** 24.01 E

VALORACIÓN: ■■■□□

La calidad de una serie como *Los Simpson* está fuera de toda duda, pero seguimos preguntándonos cómo pueden exigir 24 Euros por sólo cuatro episodios, aún más si tenemos en cuenta que se ofrecen los mismos extras que la edición VHS. En fin, para fanáticos de la serie y coleccionistas compulsivos.

Spy Kids



Incursión en el cine infantil del director tejano **Robert Rodríguez**. Ejerce tanto de director como de productor y guionista y cuenta en el equipo técnico con el genio musical de **Danny Elfman**. Los más pequeños pueden jugar a ser espías junto a los protas: Juni y Carmen Córtez (**Daryl Sabara** y **Alexa Vega** respectivamente). **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

Un disco empleado sólo para contenidos adicionales: *Making Of*, galerías de fotos, vídeo musical, juegos en DVD-ROM... Producto perfecto para pre-adolescentes.

PISTAS DE AUDIO:

Idiomas: castellano en DTS, castellano, inglés y euskera en 5.1. Subtítulos: castellano, inglés y euskera.

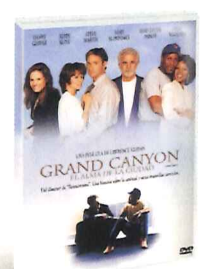
TIPO DE DVD: DVD 9 y DVD 5

COMPAÑÍA: **Lauren Video Hogar** **PVP:** 24.01 E

VALORACIÓN: ■■■■■

No es un peliculón pero como DVD no se le puede dar menos puntuación. A un precio al que se venden otros discos únicos, aquí tenemos una oferta muy completa para los más jóvenes y de una calidad más que aceptable para que disfruten también los mayores. **Robert Rodríguez** ha contado con actores adultos del caché de **Banderas**, **Carla Gugino**, **Robert Patrick**, ...

Grand Canyon



Una obra del mítico **Lawrence Kasdan** que recuerda en su factura a películas como *Vidas Cruzadas* o la más reciente *Magnolia*. Mosaico pues, de vidas que marchan paralelas unas veces y en otras ocasiones se entrecruzan dando lecciones de filosofía doméstica al espectador. Inmejorable reparto para este retrato urbano. **I.G**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□

Steve Martin demostrando que sabe hacer algo más que «payasadas» entre otras virtudes de la obra, merecía mucho más que un flojo «Detrás de las cámaras».

PISTAS DE AUDIO:

Idiomas: inglés 4.0, castellano y alemán en 2.0 Surround.
Subtítulos: castellano, inglés y alemán.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **20th Century Fox** **PVP:** 24.01 E

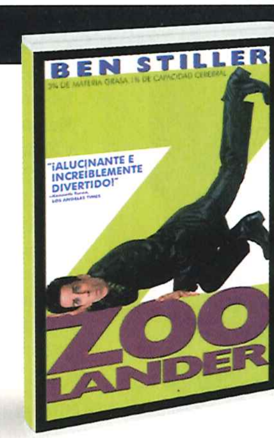
VALORACIÓN: ■■■□□

Un trabajo poco fino esta adaptación para DVD. Se podía haber tratado mejor el sonido, punto indispensable en algunas secuencias, sobre todo cuando el ruido del helicóptero de la policía suena fuera de campo. En la sala de cine, la fuerza que imprimía la situación enmarcada, era esencial. A pesar de su desaprovechamiento digital, película con su miga y sin aburrirnos.

Zoolander







El *top model* masculino **D. Zoolander** nació de la mente de **Ben Stiller** como *gag* para una entrega de premios de moda de la cadena musical VH1. Tuvo tanto éxito que repitió al año siguiente y, cinco años más tarde, ha convertido a este tarugo en el protagonista de una descerebrada comedia por la que desfilan un torrente de estrellas: **Jon Voight**, **Lenny Kravitz**, **David Bowie**, **Winona Ryder**... **Stiller** se cachondea del mundo de la moda y los *freaks* que pululan por él, personificados por el propio **Derek**, su rival Hansel y el archivillano diseñador Mogutu, genialmente interpretado por **Will Ferrell**. **B.S.**

El DVD te permitirá ver a otros famosos, como Moby, cuya aparición se quedó en la sala de montaje.



Podrás desternillarte con los dos gags para las entregas de los premios Vogue de moda de la VH1...



... y ver las entrevistas más absurdas de la historia, incluida una de Stiller a sí mismo.



CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

Los menús más tronchantes jamás vistos en DVD (amenizados por el propio **Derek** en castellano) dan paso a unos extras sorprendentes: Comentarios de **Stiller** y de los guionistas (subt. en castellano), 5 escenas eliminadas, 5 escenas ampliadas, tomas falsas, *gags* originales de VH1, *spots*, créditos finales alternativos y galería fotográfica.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano, francés, italiano, inglés (todos en 5.1).
Subtítulos: castellano, francés, italiano, portugués, hebreo, croata, esloveno.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Paramount Home E.** **PRECIO:** 24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□

Los críticos no se ponen de acuerdo con esta película. ¿Genialidad? ¿Tomadura de pelo? Lo único que se puede asegurar es que todo aquel que ha visto ***Zoolander*** en la redacción no ha podido contener la risotada. Una de las pelis más divertidas del año.

NÚMEROS ATRASADOS

Agotados los números del 1 al 11



REVISTA Nº 12
Demos Jugables:
Jak & Daxter, Burnout, Dropship, GTC Africa, Lotus Challenge, F1 2001, Extreme G3, ESPN Skate., Top Gun, G-Sufers, Projet Eden, Thunderhawk

REVISTA Nº 13
Demos Jugables:
Ace Combat, Moto GP2, FIFA 2002, Pro Evolution Soccer, Headhunter, Ecco the Dolphin, Shaun Palmer, Twisted Metal Black

REVISTA Nº 14
Demos Jugables:
Metal Gear 2: Sons Of Liberty, Wipeout Fusion, Crash Bandicoot, Rez, Parappa The Rapper, Soul Reaver 2, Robot Wars

REVISTA Nº 15
Demos Jugables:
Maximo, Drakan: The Ancients' Gates, Godai, Dynasty Warriors 3, Herdy Gerdy, Half-Life

REVISTA Nº 16
Demos Jugables:
ICO, Mike Tyson Heavyweight Championship, Vampire Night, Dead or Alive 2, Formula One 2001

REVISTA Nº 17
Demos Jugables:
Final Fantasy X Rally Championship Space Race Moto GP

Si quieres conseguir los números atrasados de PlayStation 2 Revista Oficial ahora tienes la oportunidad de hacerlo.
Recorta o fotocopia el cupón que se adjunta y envíalo a: Ediciones Reunidas S.A., Dpto. de Suscripciones, C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

Deseo que me envíen los siguientes números atrasados: ....
al precio unitario de 8 € (incluido IVA y gastos de envío).

Teléfonos Departamento Suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es .* Oferta válida hasta fin de existencias.

Apellidos y Nombre: ....

Dirección: .... Población: ....

C.P. .... Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

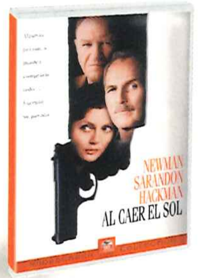
❏ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

❏ Giro Postal Nº .... (indicando en el apartado «Texto»: Revista Oficial PlayStation 2 y los números que desea).

❏ Tarjeta de Crédito Nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Titular: ....

Fecha Caducidad ..../..../..../..../ Firma Titular (imprescindible):

Al Caer El Sol



Tres grandes de **Hollywood**, tres como protagonistas: **P. Newman**, **Gene Hackman** y **Susan Sarandon**. Entre los actores de reparto no se baja la calidad: **James Garner** y **S. Channing**. Todos juntos para contar un *thriller* de detectives. **Newman** recuerda su época dorada interpretando al listillo de Harper P.I. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
Hemos hablado del inmejorable plantel de actores y ahora hemos de apuntar que como extras contamos sólo con un trailer de cine. Un tanto frustrante.

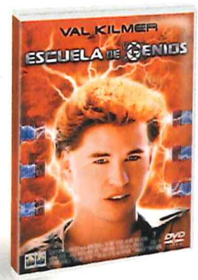
PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, francés, alemán, italiano e inglés (todo en 5.1). Subtítulos: castellano, inglés, alemán, etc.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Paramount Home E.** **PVP:** 24.01 E

VALORACIÓN: ■■□□□
A la interpretación se le une la música de **Elmer Bernstein** y la dirección de **Robert Benton**. Si son cinéfilos les merecerá la pena este título. No obstante como DVD resulta algo caro. No hay nada «en especial» dentro de los contenidos adicionales y tampoco tratamientos excepcionales de imagen o de sonido. Película que se saborea como tal sin más pretensiones.

Escuela De Genios



La carátula del DVD es horrible, pero esta es sin duda una de las mejores comedias juveniles que nos proporcionó la década de los 80. Un jovencísimo **Val Kilmer** interpreta a Chris, un estudiante tan inteligente como indisciplinado. Un cachondo de mucho cuidado en una universidad repleta de superdotados. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: □□□□□
Dos trailers de cine y ninguno de ellos es el de la película: *Hook* y *Atrapado En El Tiempo*.

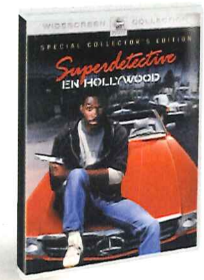
PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano (mono), inglés (estéreo surround)... Subtítulos: castellano, inglés, francés, alemán...

TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **Columbia Tristar HV** **PVP:** 24.01 E

VALORACIÓN: ■■■□□
La injustificada carencia de extras resta valor a uno de los lanzamientos DVD más esperados a uno y otro lado del Atlántico. Ni los críticos más sesudos se atreven a cargar contra un filme que aportó novedad y algo de frescura a las comedias universitarias de la década de los años 80 (*Desmadre A La Americana*, etc.). La edición es mala, pero la película merece la pena.

Superdetective En Hollywood



La película que catapultó a **Eddie Murphy** como una de las estrellas más taquilleras de los 80 llega al DVD en una edición especial que, con sus abundantes extras, hace honor a su calificativo. Por lo demás, es una comedia de acción típica de **Jerry Bruckheimer** y su socio **Don Simpson**: ágil y realizada con buenos medios. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
Coment. del director **Martin Brest** (subt. en castellano). Entrevistas con el equipo técnico y el reparto. Dos documentales. Galería de fotos. Mapa. Trailer de cine.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, francés (estéreo Surr.), inglés (5.1). Subtítulos: castellano, inglés, francés, portugués...

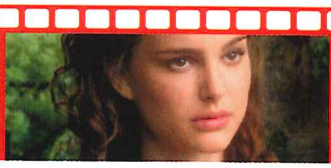
TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Paramount Home E.** **PVP:** 24.01 E

VALORACIÓN: ■■■■□
El documental con la historia de la creación de la película y las entrevistas actuales con el reparto técnico y artístico ya hacen que merezca la pena adquirir esta edición especial de ***Superdetective En Hollywood***. La secuela (dirigida por **Tony Scott** y también comercializada en una edición especial para DVD) es mejor, pero esta primera entrega no te decepcionará.

¿Natalie Portman en El Retorno del Jedi?

Según ha informado MTV, **Natalie Portman** habría firmado para rodar, al tiempo que el *Episodio III*, nuevos fragmentos de ***El Retorno Del Jedi***, destinados a la futura edición DVD.

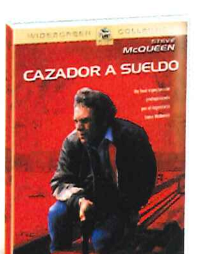


Un fin de verano «Flipante»

El 28 de agosto **Lauren Film** pondrá a la venta en DVD la última entrega de la Tetralogía de *New Jersey* de **Kevin Smith**: **Jay & Silent Bob Contraatacan**.



Cazador A Sueldo



Steve McQueen vuelve a encarnar uno de esos personajes «tipo» de los bajos fondos, dándole una inigualable clase y consiguiendo hacer que su interpretación sea real y creíble. Ni él mismo se imaginaría que este sería su último trabajo. Ese mismo año, 1980, una terrible dolencia pulmonar terminó con él fulminantemente. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
Tan sólo un trailer de cine. Hablamos de una producción de una época en la que no se soñaba con imágenes en formato de disco, pero... ¿y las biografías?

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: inglés, francés, alemán, italiano y español (mono). Subtítulos: inglés, castellano, francés, etc.

TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **Paramount Home E.** **PVP:** 24.01 E

VALORACIÓN: ■■■□□
La película merece la pena, pero si no se es *fan* de **Steve McQueen** puede costar un poco soltar los Euros por un producto que no va a enseñar secretos del mundo del celuloide o curiosidades para ganar en una partida de Trivial. **Ben Johnson** encabeza a los secundarios, la mayoría desconocidos pero que aportan aún más intensidad humana a este retrato urbano del 80.

Star Trek N. Generación 2ª Temp.



El loable esfuerzo de **Paramount** al recopilar los episodios de TV de ***Star Trek La Nueva Generación*** continúa sólo un mes después de la 1ª entrega. Esta 2ª temporada se presenta en el mismo estuche de lujo de la anterior, con 6 DVD que recopilan 22 capítulos emitidos en **EE.UU.** entre noviembre del 88 y julio del 89. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
El sexto DVD encierra los interesantes extras de esta segunda entrega: cinco documentales que recogen hasta el mínimo aspecto de la segunda temporada.

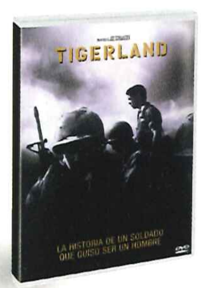
PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, frances (mono), inglés (5.1)... Subtítulos: castellano, inglés, francés, alemán, italiano...

TIPO DE DVD: 6 DVD 9

COMPAÑÍA: **Paramount Home E** **PVP:** 99.95 E

VALORACIÓN: ■■■■■
Paramount sigue mimando a sus *trekkies* con un *pack* no menos lujoso que el de la primera temporada. Seis DVD en un estuche de plástico que quedará de vicio en la estantería de los fanáticos de *Star Trek*. Y lo mejor es que en el lomo de esta segunda temporada ya se anuncia que comercializarán ¡las siete temporadas! Será mejor que vayáis haciendo sitio en casa.

Tigerland



Pronuncien el título con estilo y propiedad. «Taigerland» es el nombre de un campo de entrenamiento para conejillos de indias que viajarán como carne de cañón hacia la guerra de **Vietnam**. Enésima interpretación o explicación de por qué fallaron los *yankis* en el conflicto. Rostros prácticamente desconocidos en **España**. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Detrás de las cámaras, comentarios del director **Joel Schumacher**, el *casting* del protagonista **Colin Farrell**, trailer y *spots* de televisión. No está mal.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés y alemán (todos en 5.1). Subtítulos: castellano, inglés y alemán.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **20th Century Fox** **PVP:** 24.01 E

VALORACIÓN: ■■■□□
Lo mejor en cuanto al formato, es la calidad de la emulsión que crea, en algunas secuencias, una sensación de desgaste como si de una cinta de los 70 se tratara (es de 2001). Una granulación más grande y la pérdida intencionada de la intensidad de los tonos, emulando a **Spielberg** con su *Soldado Ryan*. Lo que más falla es el desilachado y flojo argumento.

CONCURSO REDCARD

20 juegos (promocionales)



+20 cámaras fotográficas



+20 abrebotellas



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT · PlayStation 2 · Virgin INTERactive · MIDWAY

Aprovechando el Mundial de Korea y Japón nada mejor que disfrutar a tope con un buen juego de fútbol. Te ofrecemos la oportunidad de obtener 1 Red Card Soccer, 1 cámara y 1 abrebotellas si contestas correctamente a la pregunta antes del 18 de julio.

¿Qué famoso comentarista pone voz al juego?

A) Iñaki Cano **B**) Matías Prats **C**) José Luis Moreno

SORTEO «RED CARD SOCCER»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2RO2, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2RO2 C.**

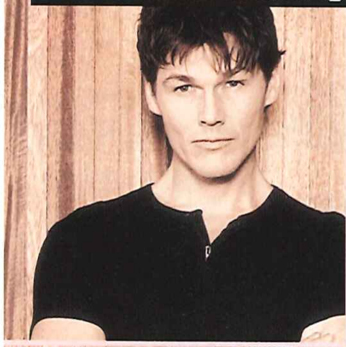
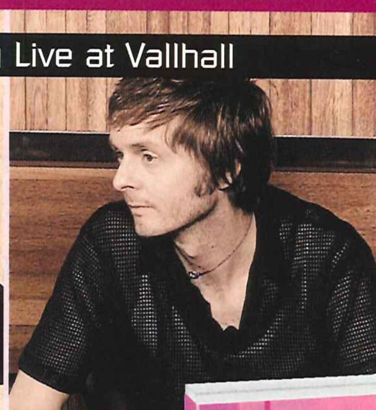
GSMBOX SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 18 de julio.

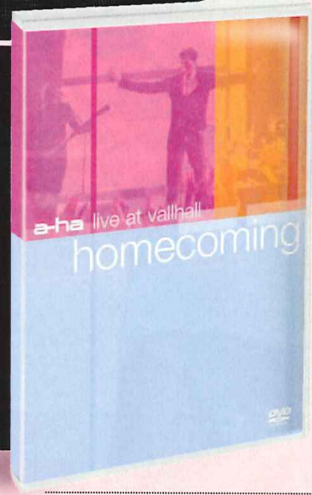
por << Rafa Notario >>

DVD MÚSICA

A-Ha: Homecoming Live at Vallhall


El grupo noruego que tanto ruido armó en los 80, vuelve 20 años más tarde al panorama musical.



Es seguro que todos los numerosos aficionados a los sonidos más *poppies* de los 80 recordarán a los noruegos **A-HA**. A los más desmemoriados habrá que recordarles que fueron ellos los responsables de aquel adhesivo *mega-hit* que fue *Take On Me*, toda una sensación en su momento por su innovador *video-clip*, que mezclaba imágenes reales y de animación con una técnica nunca vista hasta entonces. Tras un largo paréntesis en su carrera, el grupo decidió retornar el pasado 2000 para grabar un nuevo disco y realizar la consiguiente gira. Este DVD recoge el último concierto del *tour*, celebrado en su ciudad natal, **Oslo**, entre el delirio de sus entregadísimos paisanos, ansiosos de volver a contemplar a sus ídolos en el escenario.



Tremendo fiestón después de un gran concierto, como debe ser.



Entre bambalinas antes decomenzar.



Realización a la última moda en el vídeo Summer Moved On.



En Facts, un poco de historia del grupo.



Ian Wright, estrella invitada.

CALIDAD DE LOS EXTRAS:

De lujo: cuatro vídeos de su más reciente trabajo, entrevistas, documentales de cada uno de los miembros del grupo, imágenes de **backstage**, biografía...

PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: noruego e inglés.
Subtítulos: Inglés (concierto) y en inglés, francés e italiano.

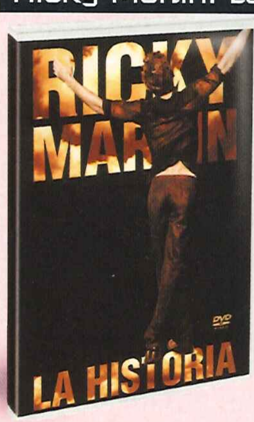
TIPO DE DVD: DVD-9

COMPAÑÍA: **Warner Music**

VALORACIÓN:

A pesar del tiempo transcurrido, **A-HA** siguen fieles a su Pop melódico y sin muchas pretensiones. Y aunque las nuevas canciones (*Velvet, Summer Moved On...*) parecen augurar una segunda juventud para el grupo, son sus éxitos ochenteros, *The Living Daylights* y especialmente *Take On Me,* los que levantan al personal.

Ricky Martin: La Historia



Trece lujosísimos *clips*, rodados en lugares tan sugerentes como las islas Bahamas, Puerto Rico, Miami, México, París, Nueva York, Los Ángeles o Barcelona, para ilustrar las melodías bailables o sentimentales de una de las grandes estrellas de la música latina de la actualidad, en su vertiente más comercial. Un documento imprescindible para todos los rickyadictos y, especialmente, las rickyadictas de todo el mundo, que hallarán aquí una inmejorable ocasión de seguir, año por año, las peripecias y evoluciones de su héroe, tanto a nivel físico e indumentario como musicalmente. Cinco años decisivos en una de las carreras más fulgurantes de los últimos tiempos, que llevo a su protagonista de ser el integrante de un grupo infantil, a liderar las listas de ventas de medio mundo.

CALIDAD DE LOS EXTRAS:

Bien: un documental sobre el artista (en inglés y castellano), complementado con una biografía (también bilingüe), discografía, y galería de fotos.

PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: español (canciones). Español e Inglés (extras).
Sin subtítulos. Sonido: Dolby Digital 5.1/ PCM Stereo.

TIPO DE DVD: DVD-9

COMPAÑÍA: **Sony Music**

VALORACIÓN:

La trayectoria del ídolo portorriqueño a través de sus espectaculares vídeos. Comenzando por *María*, de 1995, hasta la actualidad. Incluye todos sus pelotazos: *Living La Vida Loca, La Copa De La Vida, She Bangs...* Un *Greatest Hits* en imágenes. Y a ver si las compañías se enteran de que un DVD con todos los vídeos de un grupo es mucho mejor que un concierto.



Ricky, algo tristón.



Distintos looks del cantante.



Un, dos, tres, un pasito «p'alante» María...

DVD MÚSICA

Varios: The concert for New York City



Apabullante concierto de más de cuatro horas de duración, en el **Madison Square Garden** neoyorquino, el 20 de Octubre de 2001, en homenaje y a beneficio de los departamentos de policía y bomberos de Nueva York, los llamados «héroes de la Zona Cero». Un evento único para el que se reunieron un buen número de nombres legendarios del Pop (McCartney, Bowie, Who, Clapton, James Taylor...), excepcionalmente arropados por un selecto ramillete de super-estrellas de la gran pantalla. Abundan los momentos memorables: la electrizante actuación de The Who, el recuerdo a The Beatles de Paul McCartney... Una noche para recordar.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:

Aunque no figuran como extras, así pueden considerarse los siete cortometrajes acerca de NY, con las firmas de Martin Scorsese, Woody Allen o Spike Lee.

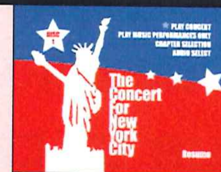
■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idioma: inglés, sin subtítulos.
Sonido : Dolby Digital 5.1 Surround / PCM Stereo

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Warner Music**

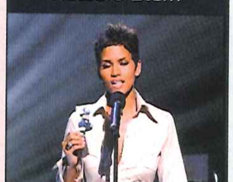
■ VALORACIÓN:

David Bowie versionando a Simon & Garfunkel, Elton John y Billy Joel atacando juntos *Your Song* o los surrealistas pantalones del gran Howard Stern, son sólo algunas de las muchas sorpresas que deparó un acto que fue, más que nada, una declaracion de amor a una ciudad herida. Muy emocionante para todos los que quedaron conmocionados por tan terrible suceso.

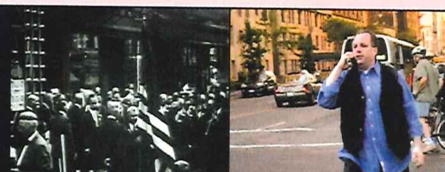


Homenaje a N.Y.


Howard Stern

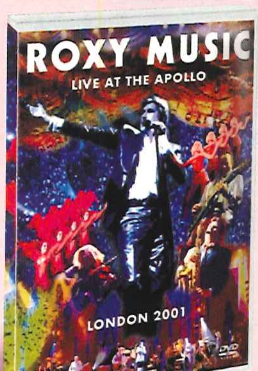

Halle Berry


Billy Joel y Elton John, frente a frente


Cortos de Scorsese y Woody Allen


De Niro y Di caprio.

Roxy Music:Live at the Apollo



Elegancia, glamour, sofisticación, estilo... Todo eso y mucho más en este fantástico concierto de uno de los más originales y exquisitos grupos de la historia del Pop. **Roxy Music** son ya un mito viviente, pero es una alegría comprobar que, en directo, **Ferry** y compañía continúan siendo poseedores de una fuerza y un carisma incomparables. Por supuesto, con un repertorio como el suyo y una audiencia enfervorizada y fanática, la cosa deviene en pura magia sobre las tablas del **Hammersmith Apollo** londinense mientras suenan , una tras otra, esas canciones únicas: *Re-Make, Re-Model, My Only Love, Love Is The Drug, Dance Away*... Una maravilla.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:

Pocos pero sustanciosos: un documental que recoge la conferencia de prensa previa al show, entrevistas con los músicos e imágenes de los ensayos.

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés. Subtítulos: inglés, castellano, francés...
Sonido: Dolby Digital 5.0/Stereo/DTS 5.0 Surround.

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Warner Music**

■ VALORACIÓN:

Ferry, **Manzanera**, **McKay** y **Spedding** de nuevo juntos en directo para recordarle al mundo unas composiciones que hicieron época y continúan asombrando. Y derrochando, además, un poderío que para sí quisieran el 99% de los grupetes actuales. En una palabra: clase. El típico ejemplo de banda veterana que todavía tiene mucho que aportar a la música.

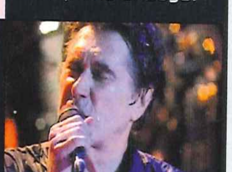

Comienza el show.


Bryan Ferry, feliz.


En pleno ensayo.


Roxy Music, en todo su esplendor.

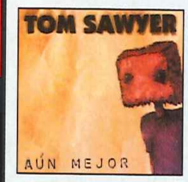

La guapísima percusionista, Sarah Brown


Esto sí es glamour.

CD'S

Tom Sawyer

■ TÍTULO: **Aún mejor**
■ COMPAÑÍA: **DMM**



Desde **Medellín** (Colombia), uno de los lugares más violentos del planeta, llegan **Tom Sawyer**, la alternativa latina ¡y en castellano! a grupos de Punk Rock contemporáneo como **Green Day** o **Blink 182**. Máxima energía, velocidad terminal y guitarras supersónicas en un debut rompedor como pocos.

David Bustamante

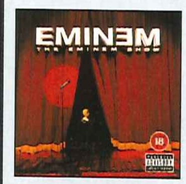
■ TÍTULO: **Bustamante**
■ COMPAÑÍA: **Vale Music**



Latin Pop sandunguero y canción romántica son los ingredientes básicos del estreno en solitario del benjamín de **OT**. Canciones con la firma de compositores de postín (**KC Porter**, **J. C.Calderón**...) y la bien conocida vehemencia del cántabro se unen en un disco que va a partir la pana en todos los chiringuitos.

Eminem

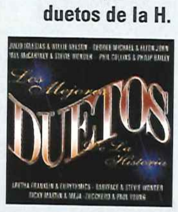
■ TÍTULO: **The Eminem Show**
■ COMPAÑÍA: **Universal**



El rapero más odiado de América vuelve a soliviantar a los paladines de la corrección política de este mundo con ***The Eminem Show***, su nuevo compendio de ritmos barriobajeros y rimas vitriólicas. El mejor disco del «Marilyn Manson del Rap» incluye, en esta edición especial, un divertido DVD de regalo.

Varios

■ TÍTULO: **Los mejore s duetos de la H.**
■ COMPAÑÍA: **Sony Music**



Veinticuatro de los mas célebres duetos de las historia del Pop se dan cita en este doble disco. Soul, Funk y Rock de los 60 a los 90 en las voces de artistas mitológicos unidos en momentos irrepetibles: **Gainsbourg** y **Birkin**, **George Michael** y **Elton John**, **Diana Ross** con **Marvin Gaye**... Para escuchar en pareja.

<< José Luis del Carpio >>

Lo que no había que dejar de ver

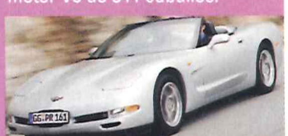
Alfa Romeo Giugiaro Brera
Un prototipo que equipa un V8 de 400 cv que marcará las líneas futuras de diseño de **Alfa**.



Audi Coupe
El **A4** recibe su carrocería convertible. Uno de los cabrios más elegantes del mercado.



Chevrolet Corvette
El eterno deportivo americano llega a su quinta época con un motor V8 de 344 caballos.



Chrysler Crossfire
Potente aspecto para un biplaza muy americano y agresivo que ofrece 218 caballos de potencia.



Citröen C3
Ya en las carreteras, el nuevo utilitario de **Citröen** destaca por su diseño y su originalidad.



Daewoo Kalos
71 y 80 caballos de gasolina compondrán la oferta de este precioso utilitario coreano.



Salón Internacional del Automovil de Madrid

Del 24 de mayo al 2 de junio, Madrid fue la capital mundial de la automoción

La cuarta edición del **Salón Internacional del Automóvil de Madrid** mostró todas las novedades de un sector en incesante evolución tecnológica



Smart Crossblade, la nueva estrella de la filial de Mercedes

La historia del **Salón del Automóvil de Madrid** es tan corta como intensa. Desde que abrió sus puertas en el año 96, el crecimiento ha sido constante, convirtiéndose en Internacional desde el año 2000, y siendo la edición de este año la más potente de su trayectoria tanto por presencia de marcas y público, como por el desembarco de novedades. 600 periodistas acreditados antes del comienzo de la feria, más los que lo hicieron a lo largo de ella, son un buen ejemplo de la creciente importancia del evento. El Salón da la oportunidad a todos los aficionados de acercarse y ver en directo toda la oferta de las diferentes marcas (salvo 4 fabricantes que, por razones diversas no quisieron acudir). Además, es una buena oportunidad de acceder a descuentos importantes que sólo se pueden conseguir mientras se celebra esta gran feria de muestras y que difícilmente podrían igualarse en las negociaciones habituales con los comerciales de los concesionarios. Pero además de evitar el peregrinaje por las diferentes marcas y ver toda la oferta disponible al conjunto, la gran aportación al visitante es comprobar la evolución tecnológica y conceptual del sector, tanto de diseño como de soluciones prácticas. Esto está representado en los *Concept-Cars*, que si bien pocos de ellos llegan a ser fabricados en serie, sí que muchos de sus recursos acaban aplicándose a modelos de calle en un futuro no demasiado lejano (incluso coches como el 206 cc, que inicialmente sólo era un ejercicio de diseño, se acabó fabricando por el entusiasmo que causó entre los visitantes). En este aspecto, y aunque la mayoría de los prototipos presentados ya eran de sobra conocidos por los aficionados, está claro que no es lo mismo verlos en una revista, que poder casi tocarlos y verlos *in situ*. Además, y dejando un poco de lado los fabricantes de coches, en el Salón tienen una importante presencia los fabricantes de equipos multimedia para el automóvil, con las soluciones más sofisticadas para convertir el coche en la experiencia

Marcas ausentes

Cuatro importantes fabricantes no acudieron por diversas razones al Salón. **Saab**, **Mitsubishi**, **Honda** y **Porsche** no estuvieron presentes, a pesar del importante tirón que para el público tienen sus vehículos, especialmente **Porsche**.

<Desde el más aparatoso vehículo industrial, hasta el prototipo más vanguardista participa en el Salón>



La nueva berlinetta de Ferrari, el 575M Maranello, el centro de todas las miradas.

Ford Fiesta
Ya a la venta, el nuevo **Fiesta** es un «mini-**Focus**» que revolucionará su categoría.



Hyundai Getz
Un utilitario con pinta de monovolumen (es la moda) y con una generosa oferta de motores.



Jaguar X-Type V6
Primer **Jaguar** con tracción delantera con motor V6 de 2 litros que ofrece 157 caballos.



Lancia Thesis
Lujo con un diseño absolutamente rompedor, y con motores de hasta 215 caballos.



Mercedes CLK
En plena campaña de lanzamiento, el **CLK** mostró su impecable diseño en el Salón.



Mini Cooper S
La versión más deportiva de la familia **Mini**, con nada menos que 163 caballos. Una bestia.



Nissan mm.e
Heredero del **Micra**, este *Concept Car* destaca por su amplitud y terminación.



Opel Meriva
El futuro hermano pequeño del **Zafira** es innovador, versátil y compacto. De 75 a 125 caballos.



Peugeot 206 SW
El pequeño de la marca del león se convierte en familiar con una amplia oferta de motorizaciones.



Santana Aníbal
Un producto nacional que pretende convertirse en una herramienta de trabajo más. 122 cv.



audiovisual más impactante. Compañías aseguradoras y de servicios, revistas del sector, empresas especializadas en Tuning y hasta escuelas de conducción tienen también un papel destacado en la muestra. Pero sin duda, lo que lleva al visitante a acercarse al Salón son los coches, y desde los vehículos industriales más aparatosos hasta el utilitario más modesto, tienen su público. Es innegable que estár a un metro de un **Ferrari** o un **Lotus** y, en algunos casos, poder sentarse en ellos, es una experiencia nada habitual, pero no hay que olvidar que de esta visita se puede salir con las ideas más claras sobre qué coche comprar o, por qué no, con una negociación ya hecha para adquirir un vehículo a un precio considerablemente inferior al que se ofrece, como ya hemos comentado, en un concesionario convencional. Mostrar todo lo que estaba presente en el salón nos llevaría media revista, y por eso hemos querido hacer una pequeña selección de los modelos que más nos impactaron. Desde prototipos revolucionarios, hasta coches que serán futuros líderes de ventas.

El Salón en cifras

Más de 1.000.000 de visitantes, 47 fabricantes de coches, 28 marcas de equipos multimedia, 197 empresas relacionadas con la automoción, 92.000 metros cuadrados, 8 pabellones, 5 euros la entrada entre semana, 8 euros el sábado y domingo...

[+] NOVEDADES, CONCEPT CARS, OFERTAS
[–] STANDS ABARROTADOS EN FIN DE SEMANA



Rover TCV, la estrella de los Concept-Cars de la marca.



El Alfa Brera y su sistema de apertura de puerta tipo «alas de gaviota».

<El Salón del Automóvil permite adelantarse unos años y comprobar cómo serán los coches del mañana>

Seat León Cupra R
La versión más deportiva de la gama, con un 1.800 turbo de nada menos que 210 caballos.



Skoda Superb
Amplitud interior, diseño elegante, calidad de materiales y gran nivel de acabados.



Volkswagen Phaeton
Berlina de lujo que equipa motores de 241 y 420 caballos en gasolina y 313 en diésel.



CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

Catálogo Completo de Juegos ▮ Los mejores de PS2RO ▮ Los más vendidos de Centro Mail ▮ Nuestros favoritos ▮ Los más esperados ▮ Top Japón ▮ Top U.S.A.

Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número
007: Agente En Fuego Cruzado	EA GAMES	Electronic Arts	9.4	12
18 Wheeler	Sega	Acclaim	8.3	11
4x4 Evolution	Take 2	Proein	7.4	7
Ace Combat Trueno de Acero	Namco	Sony C.E.	9.3	13
Age of Empires II	Microsoft/Konami	Konami	9.1	10
Airblade	Criterion Games	Sony C.E.	9.2	12
All-Star Baseball 2002	Acclaim	Acclaim	7.9	4
All-Star Baseball 2003	Acclaim	Acclaim	8.6	17
Alone in the Dark: The New...	Infogrames	Infogrames	8.4	10
Aqua Aqua	S.C.I.	Proein	8.5	-
Armored Core 2	From Software	UBI Soft	8.4	7
Army Men Air Attack Blade's...	3DO	Virgin	8.2	5
Army Men Green Rogue	3DO	Virgin	6.1	4
Army Men Sarge's Heroes 2	3DO	Virgin	8.2	4
Artic Thunder	Midway	Virgin	5.0	13
Atlantis III	Cryo	Cryo	6.6	16
ATV OffRoad Quads Extremos	Sony C.E.	Sony C.E.	8.5	7
Baldur's Gate: Dark Alliance	Interplay	Virgin	9.4	12
Blood Omen 2	Eidos	Proein	8.2	15
Bloody Roar 3	Hudson Soft	Virgin	8.9	6
Burnout	Criterion	Acclaim	9.2	11
Capcom vs SNK 2	Capcom	Electronic Arts	9.5	11
CART Fury	Midway	Virgin	7.8	8
City Crisis	Take 2	Proein	7.6	8
Crash Bandicoot: LVDC	Vivendi Universal	Vivendi Univ.	8.5	11
Crazy Taxi	Sega/Acclaim	Acclaim	8.7	5
Dave Mirra BMX 2	Z-Axis	Acclaim	8.1	12
Dark Cloud	Sony C.E.	Sony C.E.	8.8	10
Dark Native Apostle	Hudson Soft	Virgin	8.0	17
Dark Summit	THQ	Proein	7.9	16
Dead or Alive 2	Tecmo	Sony C.E.	9.0	1
Devil May Cry	Capcom	Electronic Arts	9.6	11
Disney's Dinosaur	Ubi Soft	Ubi Soft	6.9	1
Dragon Rage	3DO	Virgin	7.0	14
Dragon's Lair	Digital Leisure	Proein	7.4	6
Drakan: The Ancients' Gates	Sony C.E.	Sony C.E.	9.3	14
Driving Emotion Type S	Squaresoft	Electronic Arts	7.9	4
Dropship: UPF	Sony C.E.	Sony C.E.	9.0	12
Dune	Cryo	Cryo	6.4	13
Dynasty Warriors 2	Koei	Acclaim	8.6	1
Dynasty Warriors 3	Koei	Proein	8.6	15
Ecco The Dolphin	Sega	Sony C.E.	7.4	12
El Libro de la Selva	Disney Interactive	UBI Soft	9.2	4
El Zorro	Cryo	Cryo	6.3	14
Esto Es Fútbol 2002	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	9
ESPN Winter Sports	Konami	Konami	8.7	13
ESPN Xgames Snowboarding...	Konami	Konami	8.3	13
ESPN Xgames Skateboarding	Konami	Konami	8.3	13
Eternal Ring	From Software	UBI Soft	8.0	1
Evergrace	From Software	UBI Soft	7.8	3

- **Nombre del juego:** Extermination
- **Compañía:** Sony C.E.
- **Distribuidor:** Sony C.E.
- **Puntuación:** 9.3
- **Número:** 5

- **Nombre del juego:** F1 2001
- **Compañía:** E.A. Sports
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Puntuación:** 9.0
- **Número:** 10

- **Nombre del juego:** F1 Championship Season 2000
- **Compañía:** E.A. Sports
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Puntuación:** 9.0
- **Número:** 1

- **Nombre del juego:** F1 Racing Championship
- **Compañía:** Video System
- **Distribuidor:** UBI Soft
- **Puntuación:** 9.0
- **Número:** 3

- **Nombre del juego:** Fantavision
- **Compañía:** Sony C.E.
- **Distribuidor:** Sony C.E.
- **Puntuación:** 8.9
- **Número:** -

- **Nombre del juego:** FIFA 2001
- **Compañía:** E.A. Sports
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Puntuación:** 9.0
- **Número:** 1

- **Nombre del juego:** FIFA 2002
- **Compañía:** E.A. Sports
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Puntuación:** 9.3
- **Número:** 10

- **Nombre del juego:** Final Fantasy X
- **Compañía:** Squaresoft
- **Distribuidor:** Sony C.E.
- **Puntuación:** 9.7
- **Número:** 17

- **Nombre del juego:** Formula One 2001
- **Compañía:** Sony C.E.
- **Distribuidor:** Sony C.E.
- **Puntuación:** 9.2
- **Número:** 5

- **Nombre del juego:** Freak Out
- **Compañía:** Swing!
- **Distribuidor:** Virgin
- **Puntuación:** 8.7
- **Número:** 8

- **Nombre del juego:** Fur Fighters: Viggo's Revenge
- **Compañía:** Acclaim
- **Distribuidor:** Acclaim
- **Puntuación:** 8.3
- **Número:** 7

- **Nombre del juego:** Gauntlet Dark Legacy
- **Compañía:** Midway
- **Distribuidor:** Virgin
- **Puntuación:** 8.5
- **Número:** 5

- **Nombre del juego:** Giants: Citizen Kabuto
- **Compañía:** Interplay
- **Distribuidor:** Virgin
- **Puntuación:** 8.0
- **Número:** 16

- **Nombre del juego:** Gift
- **Compañía:** Cryo
- **Distribuidor:** Cryo
- **Puntuación:** 7.8
- **Número:** 7

- **Nombre del juego:** Godai Elemental Force
- **Compañía:** 3DO
- **Distribuidor:** Virgin
- **Puntuación:** 7.0
- **Número:** 11

- **Nombre del juego:** Gradius III & IV
- **Compañía:** Konami
- **Distribuidor:** Konami
- **Puntuación:** 8.5
- **Número:** -

- **Nombre del juego:** Gran Turismo 3 A-spec
- **Compañía:** Sony C.E.
- **Distribuidor:** Sony C.E.
- **Puntuación:** 9.7
- **Número:** 7

- **Nombre del juego:** Grand Theft Auto III
- **Compañía:** Rockstar
- **Distribuidor:** Proein
- **Puntuación:** 9.5
- **Número:** 11

- **Nombre del juego:** G-Surfers
- **Compañía:** Midas Games
- **Distribuidor:** Virgin
- **Puntuación:** 6.2
- **Número:** 14

- **Nombre del juego:** GTC Africa
- **Compañía:** Rage
- **Distribuidor:** Proein
- **Puntuación:** 7.9
- **Número:** 16

- **Nombre del juego:** Guilty Gear X
- **Compañía:** Sammy
- **Distribuidor:** Virgin
- **Puntuación:** 9.3
- **Número:** 16

- **Nombre del juego:** Gungriffon Blaze
- **Compañía:** Game Arts
- **Distribuidor:** Virgin
- **Puntuación:** 8.5
- **Número:** 2

- **Nombre del juego:** Half-Life
- **Compañía:** Sierra
- **Distribuidor:** Vivendi Univ.
- **Puntuación:** 9.2
- **Número:** 11

- **Nombre del juego:** Headhunter
- **Compañía:** Sega
- **Distribuidor:** Sony C.E.
- **Puntuación:** 9.2
- **Número:** 12

- **Nombre del juego:** Herdy Gerdy
- **Compañía:** Eidos
- **Distribuidor:** Proein
- **Puntuación:** 8.5
- **Número:** 15

- **Nombre del juego:** Heroes of Might & Magic
- **Compañía:** 3DO
- **Distribuidor:** Virgin
- **Puntuación:** 6.6
- **Número:** 4

- **Nombre del juego:** Hidden Invasion
- **Compañía:** Swing
- **Distribuidor:** Virgin
- **Puntuación:** 7.1
- **Número:** 13

- **Nombre del juego:** ICO
- **Compañía:** Sony C.E.
- **Distribuidor:** Sony C.E.
- **Puntuación:** 9.4
- **Número:** 14

- **Nombre del juego:** International League Soccer
- **Compañía:** Taito
- **Distribuidor:** Acclaim
- **Puntuación:** 8.2
- **Número:** 6

- **Nombre del juego:** International SuperStar Soccer
- **Compañía:** Konami
- **Distribuidor:** Konami
- **Puntuación:** 8.8
- **Número:** 1

- **Nombre del juego:** Jak & Daxter
- **Compañía:** Naughty Dog
- **Distribuidor:** Sony C.E.
- **Puntuación:** 9.6
- **Número:** 11

- **Nombre del juego:** Jet Ski Riders
- **Compañía:** Eidos
- **Distribuidor:** Proein
- **Puntuación:** 7.6
- **Número:** 13

- **Nombre del juego:** Kengo Master of Bushido
- **Compañía:** Crave
- **Distribuidor:** UBI Soft
- **Puntuación:** 8.6
- **Número:** 4

- **Nombre del juego:** Kessen
- **Compañía:** Koei
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Puntuación:** 8.7
- **Número:** 1

- **Nombre del juego:** Kessen 2
- **Compañía:** Koei
- **Distribuidor:** Proein
- **Puntuación:** 8.1
- **Número:** 13

- **Nombre del juego:** Klonoa 2: Lunatea's Veil
- **Compañía:** Namco
- **Distribuidor:** Sony C.E.
- **Puntuación:** 9.2
- **Número:** 11

- **Nombre del juego:** Knockout Kings 2001
- **Compañía:** E.A. Sports
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Puntuación:** 9.0
- **Número:** 2

- **Nombre del juego:** Knockout Kings 2002
- **Compañía:** E.A. Sports
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Puntuación:** 9.0
- **Número:** 14

- **Nombre del juego:** Kuri Kuri Mix
- **Compañía:** Empire
- **Distribuidor:** Planeta
- **Puntuación:** 8.5
- **Número:** 5

- **Nombre del juego:** La Fuga de Monkey Island
- **Compañía:** Lucas Arts
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Puntuación:** 9.0
- **Número:** 6

- **Nombre del juego:** Le Mans 24 Horas
- **Compañía:** Infogrames
- **Distribuidor:** Infogrames
- **Puntuación:** 8.5
- **Número:** 6

- **Nombre del juego:** Lotus Challenge
- **Compañía:** Virgin
- **Distribuidor:** Virgin
- **Puntuación:** 9.0
- **Número:** 10

- **Nombre del juego:** Mad Maestro
- **Compañía:** Fresh Games
- **Distribuidor:** Proein
- **Puntuación:** 7.8
- **Número:** 16

- **Nombre del juego:** Madden 2001
- **Compañía:** E.A. Sports
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Puntuación:** 9.1
- **Número:** 1

- **Nombre del juego:** Madden 2002
- **Compañía:** E.A. Sports
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Puntuación:** 9.2
- **Número:** 11

- **Nombre del juego:** Maximo
- **Compañía:** Capcom
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Puntuación:** 9.2
- **Número:** 14

- **Nombre del juego:** Max Payne
- **Compañía:** Namco
- **Distribuidor:** Sony C.E.
- **Puntuación:** 9.4
- **Número:** 3

- **Nombre del juego:** MDK 2 Armageddon
- **Compañía:** Interplay
- **Distribuidor:** Virgin
- **Puntuación:** 7.6
- **Número:** 4

LOS MEJORES

>> PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL ESPAÑA



julio 2002

01- FINAL FANTASY X (SQUARESOFT)
02- METAL GEAR SOLID 2 (KONAMI)
03- MEDAL OF HONOR FRONTLINE (EA GAMES)
04- V-RALLY 3 (INFOGRAMES)
05- VIRTUA FIGHTER 4 (SEGA)
06- SPIDER-MAN (ACTIVISION)
07- MUNDIAL FIFA 2002 (EA SPORTS)
08- MOTO GP 2 (NAMCO)
09- ICO (SONY C.E.)
10- SMASH COURT TENNIS (NAMCO)

LOS MÁS VENDIDOS

CENTRO MAIL



del 1 al 30 de mayo

01- FINAL FANTASY X
02- GRAN TURISMO 3 (PLATINUM)
03- VIRTUA FIGHTER 4
04- METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY
05- GTA III
06- PRO EVOLUTION SOCCER
07- TEKKEN TAG TOURN. (PLATINUM)
08- MANAGER DE LIGA 2002
09- MUNDIAL FIFA 2002
10- INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 2

CATÁLOGO
TODOS LOS JUEGOS DE PS2

» LOS FAVORITOS



nuestros favoritos de julio 2002

01- THE ELF: BRITNEY'S DANCE BEAT
02- THE SCOPE: V-RALLY 3
03- NEMESIS: PRISIONER OF WAR
04- R. DREAMER: SPIDER-MAN



TOP » The Elf

01- FINAL FANTASY X (SQUARESOFT)
02- SILENT HILL 2 (KONAMI)
03- METAL GEAR SOLID 2 (KONAMI)
04- JAK & DAXTER (SONY C.E.A.)
05- KLONOA 2: L. V. (NAMCO)



05- DOC: SPIDER-MAN
06- DANI3PO V-RALLY 3
07- ANNA BRITNEY'S DANCE BEAT
08- DE LÚCAR: V-RALLY 3
09- MOLOKAI ROLAND GARROS 2002
10- CHIP & CE ROLAND GARROS 2002

» LOS MÁS ESPERADOS

01- DEVIL MAY CRY 2 (CAPCOM)
02- GTA: VICE CITY (ROCKSTAR)
03- PRO EVOLUTION SOCCER 2 (KONAMI)
04- SILENT HILL 3 (KONAMI)
05- COMMANDOS 2 (PYRO STUDIOS)

Nombre del juego	Compañía	Distribución	Puntuación	Número
Medal Of Honor: Frontline	EA Games	Electronic Arts	9.3	17
Metal Gear Solid 2	Konami	Konami	9.5	13
Midnight Club	Rockstar Games	Proein	7.8	1
Mike Tyson Heavyweight Ch.	Codemasters	Proein	8.2	17
Monstruos S.A.	Disney Int.	Sony C.E.	6.4	13
Moto GP	Namco	Sony C.E.	9.4	3
Moto GP 2	Namco	Sony C.E.	9.4	13
Mr. Moskeeto	Fresh Games	Proein	8.4	16
MTV Music Generator	Codemasters	Codemasters	9.0	6
Mundial FIFA 2002	EA Sports	Electronic Arts	9.0	17
MX 2002	THQ	Proein	8.6	10
MX Rider	Atari	Infogrames	7.5	11
NBA Hoopz	Midway	Virgin	8.5	3
NBA Live 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	9.2	1
NBA Live 2002	E.A. Sports	Electronic Arts	9.2	11
NBA Street	E.A. Sports BIG	Electronic Arts	9.0	6
New York Race	Wanadoo	Cryo	6.8	12
NFL Quarterback C. 2002	Acclaim	Acclaim	8.6	9
NHL 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	8.4	1
NHL 2002	E.A. Sports	Electronic Arts	8.6	10
NHL Hitz 2002	Midway	Virgin	8.6	10
No One Lives Forever	Fox Interactive	Vivendi	8.0	15
Off-Road Wide Open	Infogrames	Infogrames	8.0	12
Oni	Rockstar Games	Proein	7.6	2
Onimusha Warlords	Capcom	Electronic Arts	9.0	6
Operation Winback	Koei	Virgin	8.9	5
Orphen: Scion of Sorcery	ESP	Proein	7.5	1
Parappa The Rapper 2	Sony C.E.	Sony C.E.	8.5	14
Paris-Dakar Rally	Acclaim	Acclaim	8.1	9
Pato Donald Cuac Attack	UBI Soft	UBI Soft	8.0	-
Peter Pan: La Leyenda de...	Disney Int.	Sony C.E.	7.9	15
Pierre Nodoyuna y Patán	Infogrames	Infogrames	9.3	6
Pirates: The Legend...	EA Games	Electronic A.	8.0	16
Polaroid Pete	JVC-Irem	Virgin	7.8	14
Portal Runner	3DO	Virgin	8.4	11
Pro Evolution Soccer	Konami	Konami	9.3	10
Project Eden	Eidos	Proein	6.4	10
Quake III Revolution	E.A. Games	Electronic Arts	9.2	4
Rayman Revolution	UBI Soft	UBI Soft	8.5	1
RC Revenge Pro	Acclaim	Acclaim	7.5	1
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	Midway	Virgin	9.0	1
Red Faction	THQ	Proein	8.5	5
Resident Evil Code: Veronica X	Capcom	Electronic Arts	9.0	9
Resident Evil Survivor 2	Capcom	Electronic Arts	6.5	16
Rez	Sega	Sony C.E.	8.2	12
Ridge Racer V	Namco	Sony C.E.	9.0	-
Ring of Red	Konami	Konami	8.3	6
Rugby	E.A. Sports	Elect. Arts	8.2	7

Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número
Rumble Racing	E.A. Games	Electr. Arts	8.6	6
Salt Lake 2002	Eidos	Proein	8.3	14
Shadow Hearts	Midway	Virgin	8.2	14
Shadow of Memories	Konami	Konami	8.4	3
Shadowman: 2econd Coming	Acclaim	Acclaim	7.0	16
Shaun Palmer's Pro Snowb.	Activision	Proein	8,7	12
Silent Hill 2	Konami	Konami	9.2	11
Silent Scope	Konami	Konami	8.1	3
Silent Scope 2	Konami	Konami	7.9	11
Silpheed	Game Arts	Virgin	9.0	3
Sky Odyssey	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	5
Sled Storm	EA Sports BIG	Electronic Arts	9.0	15
Smash Court Tennis Pro Tourn.	Namco	Sony C.E.	9.2	17
Smuggler's Run	Rockstar	Proein	8.9	-
Smuggler's Run 2	RockStar	Proein	8.6	12
Soul Reaver 2	Eidos	Proein	8.0	12
Space Ace	Digital Leisure	Proein	7.2	6
Space Channel 5	Sega	Sony C.E.	8.3	14
Space Race	Infogrames	Infogrames	8.9	11
Splashdown	Atari	Infogrames	9.0	11
Spy Hunter	Midway	Virgin	9.0	9
SSX: Snowboard SuperCross	E.A Sports BIG	Electr. Arts	9.1	1
SSX Tricky	EA Sports BIG	Electr. Arts	8.8	12
Star Wars Jedi Starfighter	Lucas Arts	Electr. Arts	9.1	15
Star Wars Racer Revenge	Lucas Arts	Electr. Arts	8.6	15
Star Wars Starfighter	Lucas Arts	Electr. Arts	9.2	3
State Of Emergency	Rockstar	Proein	8.5	15
Street Fighter EX 3	Capcom	Electr. Arts	8.5	3
Summoner	Volition	Proein	7.7	1
Super Bombad Racing	Lucas Arts	Electr. Arts	7.2	6
Super Bust A Move	Taito	Acclaim	8.2	1
Surfing H3O	Rockstar Games	Proein	7.8	1
Tekken Tag Tournament	Namco	Sony C.E.	9.3	1
The Bouncer	Squaresoft	Sony C.E.	9.2	5
The Flintstones Viva Rock V.	Toka	Virgin	8.2	5
The Mummy Returns	Universal	Vivendi	7.2	12
The Simpsons Road Rage	Fox Interactive	Electr. Arts	9.0	12
Theme Park World	Bullfrog	Electr. Arts	7.7	1
Thunderhawk: Operation Phoenix	Core	Proein	8.4	10
Tiger Woods PGA Tour 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	8.0	4
Tiger Woods PGA Tour 2002	E.A. Sports	Electronic Arts	8.3	15
Time Splitters	Free Radical Design	Proein	7.0	-
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	Proein	9.5	12
Top Gear Dare Devil	Kemco	Proein	8.0	1
Top Gun Combat Zones	Titus	Virgin	7.0	11
Track & Field (ESPN International)	Konami	Konami	9.1	1

¿Sabías que...

...Final Fantasy X es el único juego que ha sobrepasado los dos millones de unidades vendidas en Japón, recibiendo el galardón Doble Platinum de los PlayStation Awards 2002?

TOP >> JAPÓN



junio 2002

01- WINNING ELEVEN 6 (KONAMI)
02- FIFA WORLD CUP 2 (EA-SQUARE)
03- KONOHANA 2: U.R. (SUCCESS)
04- 2002 FIFA WORLD CUP (EA-SQUARE)
05- MOBILE SUIT GUNDAM G.A. (BANDAI)
06- NATUIRO (PRINCESS SOFT)
07- NECHU PROF. BASEBALL (NAMCO)
08- KINGDOM HEARTS (SQAUARESOFT)
09- FINAL FANTASY XI (SQUARESOFT)
10- DISNEY GOLF CLASSIC (CAPCOM)

TOP >> U.S.A.



junio 2002

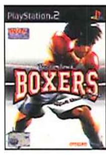
01- ALL-STAR BASEBALL 2003 (ACCLAIM)
02- FINAL FANTASY X (SQUARE-EA)
03- GRAN TURISMO 3 A-SPEC (SONY C.E.A.)
04- GTA III (ROCKSTAR)
05- HIGH HEAT BASEBALL 2003 (3DO)
06- HOT SHOTS GOLF 3 (S.C.E.A.)
07- MADDEN NFL 2002 (EA SPORTS)
08- MAX PAYNE (ROCKSTAR)
09- METAL GEAR SOLID 2 (KONAMI)
10- NBA 2K2 (SEGA)

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2



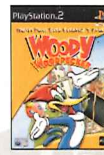
- NOMBRE DEL JUEGO: Twisted Metal: Black
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 9



- NOMBRE DEL JUEGO: Victorious Boxers
- COMPAÑÍA: Empire
- DISTRIBUIDOR: Planeta
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: WDL ThunderTanks
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 2.3
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Woody Woodpecker
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Cryo
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 13



- NOMBRE DEL JUEGO: Xtreme GIII
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 8



- NOMBRE DEL JUEGO: Unreal Tournament
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Virtua Fighter 4
- COMPAÑÍA: Sega
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.5
- NÚMERO: 16



- NOMBRE DEL JUEGO: WDL WarJetz
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 4.0
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: World Rally Championship
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: X-Squad
- COMPAÑÍA: E.A. Games
- DISTRIBUIDOR: Electr. Arts
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 2



- NOMBRE DEL JUEGO: Vampire Night
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 16



- NOMBRE DEL JUEGO: Warriors of Might & Magic
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: WipeOut Fusion
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 13



- NOMBRE DEL JUEGO: W.W.F. Smackdown!
- COMPAÑÍA: THQ
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 14



- NOMBRE DEL JUEGO: Zone of the Enders
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 4

En el próximo número...

Demos Jugables de:

- Britney´s Dance Beat
- F1 2002
- Gitaroo Man
- Mundial FIFA 2002
- Time Crisis 2 (Platinum)
- MTV Music Generator (Platinum)

Y además...Vídeo-Demos y Extras de: Fire Blade, Men In Black 2: Alien Scape, Premier Manager, TOCA Racing Driver, Turok Evolution y V-Rally 3. E3 2002: Ape Scape 2, GT Concept, Lilo & Stitch, Kingdom Hearts, Primal, Ratchet & Clank y Tekken 4.

PlayStation®2 Revista Oficial - España
¡Harás lo que sea para conseguirla!

No te pierdas el fantástico DVD-Rom

* El contenido del DVD-ROM puede modificarse por causas ajenas a PlayStation 2 Revista Oficial España.